

Document made available under the Patent Cooperation Treaty (PCT)

International application number: PCT/JP05/008008

International filing date: 27 April 2005 (27.04.2005)

Document type: Certified copy of priority document

Document details: Country/Office: JP
Number: 2004-321281
Filing date: 06 October 2004 (06.10.2004)

Date of receipt at the International Bureau: 02 June 2005 (02.06.2005)

Remark: Priority document submitted or transmitted to the International Bureau in compliance with Rule 17.1(a) or (b)



World Intellectual Property Organization (WIPO) - Geneva, Switzerland
Organisation Mondiale de la Propriété Intellectuelle (OMPI) - Genève, Suisse

PCT/JP2005/008008

1205.2005

日本特許庁
JAPAN PATENT OFFICE

別紙添付の書類に記載されている事項は下記の出願書類に記載されている事項と同一であることを証明する。

This is to certify that the annexed is a true copy of the following application as filed with this Office.

出願年月日 2004年10月 6日
Date of Application:

出願番号 特願2004-321281
Application Number:

パリ条約による外国への出願
に用いる優先権の主張の基礎
となる出願の国コードと出願
番号
The country code and number
of your priority application,
to be used for filing abroad
under the Paris Convention, is

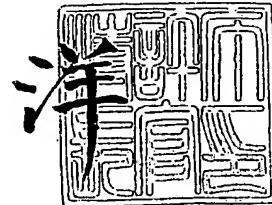
J P 2 0 0 4 - 3 2 1 2 8 1

出願人 株式会社セガ
Applicant(s):

2005年 4月20日

特許庁長官
Commissioner,
Japan Patent Office

小川



出証番号 出証特2005-3036255

【書類名】 特許願
【整理番号】 P040065
【提出日】 平成16年10月 6日
【あて先】 特許庁長官 殿
【国際特許分類】 A63F 1/02
A63F 1/06
A63F 13/00

【発明者】
【住所又は居所】 東京都大田区羽田一丁目 2番12号 株式会社セガ内
【氏名】 植村 比呂志

【発明者】
【住所又は居所】 東京都大田区羽田一丁目 2番12号 株式会社セガ内
【氏名】 相墨 鑑一

【特許出願人】
【識別番号】 000132471
【氏名又は名称】 株式会社セガ
【代表者】 小口 久雄

【手数料の表示】
【予納台帳番号】 030155
【納付金額】 16,000円

【提出物件の目録】
【物件名】 特許請求の範囲 1
【物件名】 明細書 1
【物件名】 図面 1
【物件名】 要約書 1

【書類名】特許請求の範囲**【請求項 1】**

複数種類のカードに記録されたそれぞれのコードを読み込むコード読み込み手段と、前記読み込んだ複数のコードの組み合わせによりキャラクタを生成するキャラクタ生成手段と、前記生成されたキャラクタの評価を、前記組み合わせたコードに基づいて行うキャラクタ評価手段と、

を有するカードゲーム装置であって、

前記複数のコードのうち、第1のコードに対応する前記キャラクタの一部を構成する第1の部位データと、第2のコードに対応する前記キャラクタの他の一部を構成する第2の部位データおよび第3の部位データと、前記生成されるキャラクタのベースとなるベースキャラクタデータとを少なくとも記憶する記憶手段を有し、

前記キャラクタ生成手段は、

前記ベースキャラクタデータを読み出してベースキャラクタ画像を生成するベースキャラクタ画像生成手段と、

前記第1のコードが読み込まれたとき、該第1のコードに対応する前記第1の部位データを前記記憶手段から読み出して、前記ベースキャラクタデータの一部を前記読み出した第1の部位データに変更する第1の部位変更手段と、

前記第2のコードが読み込まれたとき、該第2のコードに対応する前記第2および第3の部位データから1つの部位データを選択して読み出して、前記ベースキャラクタ画像の部位データを前記選択された第2および第3のいずれかの部位データに変更する第2の部位変更手段と、

前記第2のコードが再度読み込まれたとき、該第2のコードに対応する前記第2および第3の部位データから、前記第2の部位変更手段により選択された部位データ以外の部位データを選択して読み出して、これを前記第2の部位変更手段により選択された部位データまたはベースキャラクタ画像の一部と変更する第3の部位変更手段と、

前記第1および第2および第3の部位変更手段の少なくともいずれかにより変更されたキャラクタデータからキャラクタ画像を生成するキャラクタ画像生成手段と、

を有することを特徴とするカードゲーム装置。

【請求項 2】

複数種類のカードに記録されたコードを順次読み込ませることにより、該読み込んだ複数のコードの組み合わせによりキャラクタを生成する、コンピュータで実行可能なキャラクタ生成プログラムであって、

前記複数のコードのうち第1のコードが読み込まれたとき、該第1のコードに対応する前記キャラクタの一部を構成する第1の部位データをメモリから読み出して、前記生成されるキャラクタのベースとなるベースキャラクタデータの一部と変更するステップと、

前記複数のコードのうち第2のコードが読み込まれたとき、該第2のコードが以前に読み込まれたことがあるか否か判定するステップと、

前記判定により、前記第2のコードが以前に読み込まれたことが無いと判定されたとき、該第2のコードに対応し、前記キャラクタの一部を構成する第2の部位データをメモリから読み出して、これを前記生成されるキャラクタのベースとなるベースキャラクタデータの一部と変更するステップと、

前記判定により、前記第2のコードが以前に読み込まれたことがあると判定されたとき、該第2のコードに対応し、前記キャラクタの一部を構成する第3の部位データをメモリから読み出して、これを前記生成されるキャラクタのベースとなるベースキャラクタデータの一部または前記第2の部位データと変更するステップと、

前記第1および第2および第3の部位データの少なくともいずれかに変更されたキャラクタデータからキャラクタ画像を生成するステップと、

を有することを特徴とするコンピュータで実行可能なキャラクタ生成プログラム。

【請求項 3】

特願2004-321281

ページ： 2/E

請求項2記載のキャラクタ生成プログラムがコンピュータ上で実行可能に記録された記
録媒体。

出証特2005-3036255

【書類名】明細書

【発明の名称】遊戯カード

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊戯カードを使用したゲームシステム、それに用いられる遊戯カード及びそれに用いられるゲーム情報記憶媒体に関し、特に例えば遊戸カードに表示されたキャラクタに関連するゲームプログラムを記憶したゲーム情報記録媒体と遊戸カードを組合せて電子ゲーム又はビデオゲームと遊戸カードを関連付けてプレイできるゲームシステムと、そのゲームシステムに用いる遊戸カードとゲーム情報記憶媒体に関する。

【背景技術】

【0002】

遊戸用カードとしてトランプカードが一般的であり、近年ではトレーディングカードなどの各種遊戸用カードが大人を中心に入気を集めている。

近年ではトレーディングカードとゲーム機を組合せて遊べるようにしたシステムが登場している。

これは遊戸カードを使用したゲームシステムに用いられる遊戸カードとして、複数の遊戸カードは、各カードを使用してカード遊戸を行うものであって、それの一方面にそれぞれにキャラクタの図柄と能力データが印刷され、異なるキャラクタの図柄が描かれたカード別に、少なくとも当該キャラクタの識別コードと当該キャラクタの個性を表現するため個性表現データとを幾何学的読出可能に記録し、前記個性表現データが前記外部情報読取手段によって読み取られて、前記ゲーム機によるゲームに使用される遊戸カードがある（例えば、特許文献1参照）。

【0003】

遊戸カードを使用したゲームシステムに用いられる遊戸カードとして、複数の遊戸カードは、各カードを使用してカード遊戸を行うものであって、それの一方面にそれぞれにキャラクタの図柄と能力データが印刷され、異なるキャラクタの図柄が描かれたカード別に、少なくとも当該キャラクタの識別コードと当該キャラクタの個性を表現するための個性表現データとを幾何学的読出可能に記録し、前記個性表現データが前記外部情報読取手段によって読み取られて、前記ゲーム機によるゲームに使用される遊戸カードがある（例えば、特許文献1参照）。

【0004】

また、デザイン性を損なうことなく情報を印刷したカード及び同カードをゲーム用カードとして用いるために、プレイヤが肉眼で判別し難い状態でゲーム用情報が印刷されているゲーム用カードと、前記ゲーム用カードに印刷された前記ゲーム用情報を読み取り、それをゲーム機に入力するためのカードリーダとを含むカードゲームシステムがある（例えば、特許文献2参照）。

【0005】

こうした状況を背景に本願出願人から、甲虫の対戦をテーマにした遊戸カードを用いてカード入力して遊ぶ遊戸装置が発表されている。この遊戸装置では、甲虫をコンピュータグラフィックス技術により、ディスプレイモニター上に映し出し、甲虫をあらゆる角度から動画表示して遊ぶようになっている。

【0006】

遊戸の内容は、甲虫同士を闘わせるカード格闘ゲームであり、ムシカードとわざカードを組み合わせて、遊戸装置に設けたカードリーダからこれらのカードを入力し、ジャンケン方式で格闘させるもので、本物そっくりに再現された世界の甲虫と、それらが繰り出す必殺技が醍醐味となっている。

わざカードは、打撃わざ、はさみわざ、投げわざを一枚づつ全部で三枚まで同時に使え、ムシとは思えないプロレスぱりの名前がついたわざで攻撃要素が盛りだくさんで昨今のカブトムシブームを背景にして男児を中心に人気を博している。

【0007】

この遊戯装置に用いるカードはトレーディングカード同様に裏面は同一の模様であり、表面のみにそのカード特有の絵柄が設けてあり、カードの表裏の左右側辺にはバーコードが印刷してある（例えば特許文献3参照。）。

【0008】

上記の甲虫同士を闘わせるカード格闘ゲームでは、テーマからして男児好みの製品となつており、女児の参加率が低いのであった。そのため女児向けの製品開発が望まれていた。

女児向けのテーマとしては、着せ替え遊びがあり、これは女児なら必ず興味を持つテーマである。

【0009】

本願出願人はこの着せ替え遊びの遊戯装置として、2001年9月13日に日本マクドナルド株式会社のファミリー層店舗向けにタッチパネル式の「マクドナルドのタッチでそぼ！」を開発した。この遊戯装置は、タッチパネル式のモニターを採用し、利用者は指でタッチパネルに触れるだけの簡単な操作で各種のゲームが遊ぶことができる。

【0010】

この中のゲームの1つに、図51に示す「すてきなおひめさま」というゲームがある。これは、登場する少女01に好きなおしゃれを施し、ダンスパーティで踊らせるゲームで、モニターにタッチすることで少女のデザインや色を変えて楽しむことができる。

図51(A)の少女の周りに配された髪型02、ドレス03、化粧04、アクセサリー05のアイコンに手を触ると、それぞれの作成画面に移る。少女01に触ると、少女05は後ろに下がりながら振りかえるので、全身を見ることができる。ダンスパーティ06のはアイコンにタッチするとお城で王子さまとダンスを始める。もどる07のアイコンに触るとゲームが終了し、メニュー画面に戻る。

【0011】

ここで髪型02のアイコンに触れた場合の図51(B)に示す髪型作成画面では、少女の顔08が大きくなり、いろいろな髪型09のアイコンに手を触ることで髪型をその髪型に作ることができます。色010のアイコンに触ると、その色に髪の毛の色が変わります。少女08に触ると、後を振り返り、後姿を確認することができます。もどる011のアイコンでは作成中の髪型で、1つ前の画面に戻る。

【0011】

また、出願人から発売された家庭用ビデオゲームソフトの「チャンネル5」ではダンスゲームとしてゲーム画面にエネミーキャラクターが搭乗し、BGMに合わせて所定時間ダンスをするものがある。遊戯者はエネミーキャラクタの動作パターンを記憶し、適切なタイミングでキー入力をすることにより、プレイヤーキャラクタを操作する。プレイヤーキャラクタの動作パターン及び動作タイミングと、エネミーキャラクタの動作パターン及び動作タイミングとが一致すると、遊戯者が獲得した点数が加算され、一致しない場合には点数が減算されるように構成されている。

さらに、ダンス対決において、エネミーキャラクタがクイズを出題し、その回答をするのにプレイヤーがクイズの回答を行なう際、プレイヤーのコントローラのAボタン或いはBボタンを押して決定する。何れの決定ボタンを押しても回答の選択肢を決定することができるが、決定ボタンの種類に応じて、クイズに回答するプレイヤーキャラクタの演出動作を変更する。例えば、プレイヤーが自信を持って回答するにはAボタンを入力することで、プレイヤーキャラクタが元気よく自信ありげにクイズの回答する画像を表示し、プレイヤーが自信なく回答する際には、Bボタンを入力することで、プレイヤーキャラクタが自信なさげにクイズ回答する画像を表示する（例えば特許文献4参照）。

これによりクイズ回答という同じアクションをする場合でも、遊戯者の選択したキー入力に対応して、プレイヤーキャラクタの演出動作を変えることができる。

【特許文献1】 特開2001-334012号公報（第7頁、図1）

【特許文献2】 特開2002-224443号公報（第4頁、図5）

【特許文献3】 特願2003-079084号公報（第4頁、図5）

【特許文献4】 特開2003-117231号公報（第8項、図16）

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

[0012]

上記のすてきなお姫さまでは、着せ替えはタッチパネルに表示された各種のアイコンに手を触れて変更するもので、ダンスもお城でのダンスパーティのみであり、どのような服装にするかを決めるのにT P Oを反映させるようなことはなく、単純過ぎるのであった。髪型もお城でのダンスパーティに合わないものを選んでも、とくにスコアはないので、ダンスする動画をみて、なんか変と親子で言う程度のものであり、とくに遊戯性とかには乏しいのであった。

また、

【課題を解決するための手段】

[0013]

本願発明は上記課題を解決するために、複数種類のカードに記録されたそれぞれのコードを読み込むコード読み込み手段と、前記読み込んだ複数のコードの組み合わせによりキャラクタを生成するキャラクタ生成手段と、前記生成されたキャラクタの評価を、前記組み合わせたコードに基づいて行うキャラクタ評価手段と、を有するカードゲーム装置であって、前記複数のコードのうち、第1のコードに対応する前記キャラクタの一部を構成する第1の部位データと、第2のコードに対応する前記キャラクタの他の一部を構成する第2の部位データおよび第3の部位データと、前記生成されるキャラクタのベースとなるベースキャラクタデータとを少なくとも記憶する記憶手段を有し、前記キャラクタ生成手段は、前記ベースキャラクタデータを読み出してベースキャラクタ画像を生成するベースキャラクタ画像生成手段と、前記第1のコードが読み込まれたとき、該第1のコードに対応する前記第1の部位データを前記記憶手段から読み出して、前記ベースキャラクタデータの一部を前記読み出した第1の部位データに変更する第1の部位変更手段と、前記第2のコードが読み込まれたとき、該第2のコードに対応する前記第2および第3の部位データから1つの部位データを選択して読み出して、前記ベースキャラクタ画像の一部を前記選択された第2および第3のいすれかの部位データに変更する第2の部位変更手段と、前記第2のコードが再度読み込まれたとき、該第2のコードに対応する前記第2および第3の部位データから、前記第2の部位変更手段により選択された部位データ以外の部位データを選択して読み出して、これを前記第2の部位変更手段により選択された部位データまたはベースキャラクタ画像の一部と変更する第3の部位変更手段と、前記第1および第2および第3の部位変更手段の少なくともいずれかにより変更されたキャラクタデータからキャラクタ画像を生成するキャラクタ画像生成手段と、を有するカードゲーム装置である。

[0 0 1 4]

さらに本願では上記課題を解決するために、数種類のカードに記録されたコードを順次読み込ませることにより、該読み込んだ複数のコードの組み合わせによりキャラクタを生成する、コンピュータで実行可能なキャラクタ生成プログラムであって、前記複数のコードのうち第1のコードが読み込まれたとき、該第1のコードに対応する前記キャラクタの一部を構成する第1の部位データをメモリから読み出して、前記生成されるキャラクタのベースとなるベースキャラクタデータの一部と変更するステップと、前記複数のコードのうち第2のコードが読み込まれたとき、該第2のコードが以前に読み込まれたことがあるか否か判定するステップと、前記判定により、前記第2のコードが以前に読み込まれたことが無いと判定されたとき、該第2のコードに対応し、前記キャラクタの一部を構成する第2の部位データをメモリから読み出して、これを前記生成されるキャラクタのベースとなるベースキャラクタデータの一部と変更するステップと、前記判定により、前記第2のコードが以前に読み込まれたことがあると判定されたとき、該第2のコードに対応し、前記キャラクタの一部を構成する第3の部位データをメモリから読み出して、これを前記生成されるキャラクタのベースとなるベースキャラクタデータの一部または前記第2の部位

データと変更するステップと、前記第1および第2および第3の部位データの少なくともいずれかに変更されたキャラクタデータからキャラクタ画像を生成するステップと、を有するコンピュータで実行可能なキャラクタ生成プログラムとしてある。

【0015】

尚さらに、本願では上記課題を解決するために、上記のキャラクタ生成プログラムがコンピュータ上で実行可能に記録された記録媒体としてある。

【発明の効果】

【0016】

本願発明では第1のコードと第2のコードからキャラクタ画像を生成することができるという利点がある。

【発明を実施するための最良の形態】

【0017】

【0018】

以下、本発明に係る遊戯カードホルダを遊戯装置との関連とともに、その実施形態を図面に示した実施例を参照して詳細に説明する。

【実施例1】

【0019】

図1にはカード入力可能な遊戯装置の一例を示す。図1(A)は正面図であり、図1(B)は側面図である。

遊戯装置1は、高さ130cmほどの縦型の筐体の中央手前に張出した操作卓2を設け、操作卓2の中央にはカードリーダ3がカードを縦方向にスキャンできるように取り付けられている。カードリーダ3の左右両側の操作卓上にはそれぞれ1つの押すことにより入力する入力ボタン4が設けてある。操作卓2の上側にはディスプレイモニター5が正面向きに筐体に取り付け正面はモニターカバー6で覆われている。筐体の下部中央にはカード取り出し口7が設けてあり、筐体内のカードベンダー8から遊戯カードが払い出されるようになっている。操作卓2の左下にはコインセレクター9があり、カード取り出し口7の左側にはキャッシュボックス10がある。さらに操作卓の右下にはスピーカ11があり、ゲーム中の様々な効果音が出力される。

【0020】

本願遊戯装置は、女児向けカード払い出し遊戯装置となっている。遊戯者はゲーム代金となる硬貨をコインセレクター9に投入することで、カードベンダー8からカード取り出し口7に遊戯カードである、おしゃれ魔法カードCが払い出される。このおしゃれ魔法カード20をゲーム中にカードリーダ3でスキャンすると、ディスプレイモニター5に映し出される魔女の少女のキャラクターに着せ替えさせることができる。

【0021】

図2乃至5は本願遊戯装置に用いる遊戯カードの一例である。

本遊戯カードはトランプサイズと呼ばれる縦88mmで横63mmのカードである。いずれのカードも厚手の紙製である。

本遊戯装置1が遊戯時にカード取り出し口6に払い出す遊戯カードは4種類であり、それぞれ頭部、胴体部、足部に関するカードと、特殊なおしゃれをするカードである。遊戯カードであるおしゃれ魔法カードについて説明する。

【0022】

図2(A)はおしゃれカードのなかでヘア&メイクアップカードの表面である。このカードの左上にはカードの属性を表すHというデザイン文字がハート21の中にあしらわれており、カードの上縁にヘア&メイクアップカードとカードの属性名が付された属性名表記欄22となっている。その右横には三桁の数字が付されており、これはそのカードがヘア&メイクアップカードの中のアイテム番号を示す番号欄23となっている。カードの左縁にはハートの下方にバーコード24aが付されている。

中央にはその属性の中でのアイテム番号に対応した顔部分の肖像画25が描かれている。

ここではクレオパトラヘアの絵柄が描かれており、肖像画25の下側にはその特徴に対するコメントが記載されたコメント表記欄26となっており、「こせいてきてヘア+オレンジメイク=モードガール。はでなコーデにもばっちり合いそうだね。」と記されている。カードの下縁はクレオパトラヘアと名称が付された名称表記欄27となっている。

図2(B)はおしゃれ魔法の裏面である。裏面は表面のバーコード24の付された縁と同じ縁側に表面のバーコード24aと同一のバーコード24bが付されている。このバーコードの位置は表面のバーコードとカードの縁からの距離が同じ位置にある。縦方向の位置は裏面の方がカードの上縁から付されているが、表面のバーコード24aと長さ、幅、位置は裏面の方が大きめである。カードの上側には本遊戯の遊戯名称が表記された遊戯名称欄28があり、カードには二人の少女(魔女)の肖像画29が描かれている。裏面は本遊戯カードでは何れの属性においても統一された絵柄となっており、属性が分りやすいよう属性で背景の色が異なることと、カード毎にバーコードの内容が異なるが見たではバーコードの違いは判別不能である。

[0023]

図3にはドレスアップカードの表面を示す。おしゃれ魔法カードのうちドレスアップカード30は、属性を表すDというデザイン文字がハート31の中にあしらわれており、カードの上縁にドレスアップカードとカードの属性名が付された属性名表記欄32となっており。その右横には三桁の数字が付されており、これはそのカードがドレスアップカードの中のアイテム番号を示す番号欄33となっている。カードの左縁にはハートの下方にバーコード24aが付されている。

中央にはその属性の中でのアイテム番号に対応した体部分の服装画35が描かれている。ここではキューティセーラーの絵柄が描かれており、服装画35の下側にはその特徴に対するコメントが記載されたコメント表記欄36となっており、「あこがれのセーラふくをかわいいくアレンジしているね。むねの大きめのリボンが目立ちポイント」と記されている。カードの下縁はキューティセーラーと名称が付された名称表記欄37となっている。

裏面は図2(B)と同一デザインである。

[0024]

図4にはフットウェアカードの表面を示す。おしゃれ魔法カードのうちフットウェアカード40は、属性を表すFというデザイン文字がハート41の中にあしらわれており、カードの上縁にフットウェアカードとカードの属性名が付された属性名表記欄42となっており。その右横には三桁の数字が付されており、これはそのカードがフットウェアカードの中のアイテム番号を示す番号欄43となっている。カードの左縁にはハートの下方にバーコード44aが付されている。

中央にはその属性の中でのアイテム番号に対応した足部分のシューズ45が描かれている。ここではクロスリボンのシューズの絵柄が描かれており、シューズ画45の下側にはその特徴に対するコメントが記載されたコメント表記欄46となっており、「クロスしたりボンと左右のダイヤがちょっとセクシーだね。大人っぽいコーデにあわせてみて。」と記されている。カードの下縁はクロスリボンと名称が付された名称表記欄47となっている

裏面は図2(B)と同一デザインである。

【0025】

図5はお1) もれ魔法カードのなかのスペシャルアイテムカードの表面を示す。

図5(ア)は罫の角を変えることができるカードを示している。

図5(A)は髪の色を変えることができるカードを示している。
おしゃれ魔法カードのスペシャルアイテムカード50は、属性を表すSというデザイン
文字がハート51の中にあしらわれており、カードの上縁にスペシャルアイテムカードと
カードの属性名が付された属性名表記欄52となっている。その右横には三桁の数字が付
されており、これはそのカードがスペシャルアイテムカードの中のアイテム番号を示す番
号欄53となっている。カードの左縁にはハートの下方にバーコード54aが付されてい
る。

中央にはその属性の中でのアイテム番号に対応した髪の色が異なる4つの肖像画 55が

描かれている。

4つの肖像画55の下側にはその特徴に対するコメントが記載されたコメント表記欄56となっており、「かみの色がかわっちゃうミラクルカードだよ。あなたのおしゃれにはどの色がベストかな?」と記されている。カードの下縁は、ミラクルカラーと名称が付された名称表記欄57となっている。

【0026】

裏面は図2(B)と同一デザインである。

図5(B)は肌の色を変えることができるカードである。このカードの中央には顔の肌の色が小麦色に焼けた肌、普通の肌、美白色の肌というように肌の色が異なる3つの顔の肖像画55が描かれており、名称表記欄57にはミラクルファンデーションと表記されている。

これらのスペシャルアイテムカードは、カードリーダにスキャンする毎に色が変化するようになっている。つまり、スキャンする毎に次の色へと変わり、全ての色分のスキャンをすると次は最初の色に戻るようになっている。

このスペシャルアイテムカードも裏面は図2(B)と同一デザインである。

【0027】

毎回、プレイ毎におしゃれ魔法カード20がカード取り出し口7に排出されることで増えしていく。そして手持ちのカードを組合せることで、いろいろなおしゃれを楽しむことができる。

ゲームには普段は仲良しなのに、おしゃれのことになるとお互いにムキになりライバルとなる2人のおしゃれ好きな魔女の少女が登場する。遊戯者はそのいずれかの少女にお化粧、着せ替えを施し、ダンスをさせて遊戯を行う。

【0028】

一人の少女ラブは、ちょっとドジだけれど明るく愛くるしい14歳の魔女で、応援したくなるタイプ。そして、おしゃれのことになるとムキになる。キュートなおしゃれが大好き。

【0029】

もう一人の少女ベリーは聰明でクールな14歳の魔女でお金持ちのお嬢様風。やはりおしゃれのことになるとムキになる。お嬢様系のおしゃれが大好き。

おしゃれ魔法カードを使い、自分をおしゃれに変身させることができる。

【0030】

図6は、遊戯カードをスキャンしている状態を示す斜視図を示す。遊戯者はおしゃれ魔法カード20を手に持ってカードリーダ3の手前側からカードを斜め横にして手前下側に引きカードをスキャンする。この際におしゃれ魔法カードのバーコード24は下側になるようにする必要がある。おしゃれ魔法カード20にはカードリーダー3が読める位置にバーコード24a、24bが付しており、いずれの方向に動かしてもカードリーダー3が読めるようになっており、手前側から向側へスキャンしてもよい。

【0031】

図7はカードリーダ本体の三面図を示す。図4(A)はカードリーダ本体の平面図であり、(B)は正面図であり、(C)は側面図である。

カードリーダ本体60は、カードを通すためのカード通路溝61が一定の深さで設けられ各端面62に貫通し、ケーブル63により外部に信号を送ることができる。カード通路溝61の溝幅は、両端面62ほど幅が広くなっている。どちら側からでもカードを挿入しやすくなっている。

【0032】

カードのバーコードはカード通路溝61の底面64にカードの側片を垂直に立ててそのままスライドすることにより、読み取ることができる。この際にカードがカード通路溝の底面64に接して正しい姿勢でスキャンするのであるが、手でカードを持ってスライドさせているので、スキャン時にカードが多少傾いても、各図に示すとおり、各方向の傾きがアルファ、ベータ、シータの範囲内であれば許容される仕様になっている。

【0033】

図8はカードリーダ本体の内部構造を示す。図8（A）はカードリーダ本体の平面図である。図8（B）はカードリーダの内部側面と遊戯カードをスキャンする状態示す。基板65に取り付けられたカード検出用光センサー66とカード検出用投光LED67がそれぞれ対となって、カード通路溝に設けた小穴61aを挟んで、カード通路溝61が貫通する各端面近傍に設けられており、カード通路溝61にカードが有ると検出する。何れの端面62からカードが挿入されても検出することができる。

【0034】

カード通路溝61の中ほど位置の片側壁は開口61bしており、カード通路溝の内側には発光ランプ68と読取用光センサー69が基板65に設けられており、発光ランプ68の光は前記カード検出用光センサー66がカードがあることを検出している間、前記開口61bからカード通路溝61内に照射され、カードがスキャンされたカードのバーコードに照射され、その反射光が読取用光センサー69に入力され、基板65の図示しない解析回路にてバーコードのデータをデジタル情報に変換してケーブル63して遊戯装置側の制御回路に解析した出力信号を送信する。

【0035】

上記説明ではカード検出光センサー66とカード検出投光LED67を2対取り付けてあり、カードがスキャンしている間のみ読取センサーを動作させるのであるが、これらは無くとも発光ランプ68と読取用光センサー69のみの構成として、発光ランプ68が常時発光し、スタンバイさせるようにしておくことでカードのバーコードが読み取れるようにもよい。

【0036】**[情報処理装置]**

図9は、情報処理装置のブロック図を示す。情報処理装置100は、プログラムの実行により全体を制御するCPU101と、情報処理装置100を起動させるためのプログラムを格納するブートロム104と、CPU101によって実行される画像生成プログラムその他のプログラムやデータを格納するシステムメモリ102とを有し、一般的な情報処理プログラムを実行するコンピュータや、カードゲーム等のプログラムを実行する可能なパーソナルコンピュータやゲーム装置などのゲーム情報処理装置に適用される。

【0037】

CPU101によって実行されるプログラムやデータには、ゲームを制御するプログラムやデータのほか、表示すべき画像を生成、制御するためのプログラムやデータも含まれる。

本発明のベースキャラクタデータおよびキャラクタの部位データ、キャラクタ生成プログラム等が相当する。

【0038】

表示する画像を生成するためには、システムメモリ102内に、表示するオブジェクトを構成する3次元ローカル座標データを有するポリゴンデータ（頂点データ）やNURB Sデータ（曲面や制御点データ）を格納しておき、CPUやジオメトリプロセッサ（図示しない）によって、これを3次元仮想空間のワールド座標系に配置してローカル座標をワールド座標系に変換する。

【0039】

更に、ワールド座標系に、遊戯者の操作やゲームの進行に伴って生成される視点座標を設定して、この視点から所定の視方向および画角でみた視野範囲にあるオブジェクトを、視点座標を原点とした視点座標系に変換して、この変換されたオブジェクトの座標をレンダリングプロセッサ107に送信する。

【0040】

レンダリングプロセッサ107は、送られてきたオブジェクトの座標に対して、まず、光源処理などの補間処理や、グラフィックメモリ108に格納されたテクスチャデータをオブジェクトに貼り付けてオブジェクトの表面にディテールを施す。さらにレンダリング

プロセッサ107は、3次元の立体オブジェクトから、ディスプレイモニター5に表示するため2次元平面（スクリーン）にオブジェクト（ポリゴン）を投影して2次元座標データ（スクリーン座標系）に変換し、Z座標の深さが浅いポリゴン即ち視点座標に近いポリゴンから優先的に表示するようにして2次元画像を生成して、これをC.R.Tや液晶表示装置等のディスプレイモニター5に出力する。

【0041】

すなわち、CPU101、レンダリングプロセッサ107は画像生成プログラムによって制御されて画像生成手段117として機能する。

尚、本発明のキャラクタ評価手段は、CPU101およびシステムメモリ102により構成され、キャラクタ生成手段は、CPU101、システムメモリ102およびレンダリングプロセッサ107、グラフィックメモリ108に相当する。

【0042】

情報処理装置100には、カードに記録されたコードを入力するカードリーダー3、操作入力スイッチ4、投入された硬貨を検出するコインセレクタ9等の入力手段およびゲームの途中の結果データを記憶して、次回以降に同じゲームを行う場合にこれを読み出して、続きからゲームを再開するためのバックアップメモリ116が設けられている。

【0043】

情報処理装置100には、音声を生成するサウンドプロセッサ109と、生成される音声のデータを記憶するサウンドメモリ110とが設けられ、サウンドプロセッサ109は声のデータに基づいて音声のデジタル信号を生成し、D/A変換器（図示省略）等によりアナログ音声に変換してスピーカ11やヘッドフォン（図示省略）に音声を出力する。

【0044】

情報処理装置100には、プログラムデータ記憶装置や記憶媒体103が設けられ、これら記憶媒体103に格納されたゲームプログラムやデータがシステムメモリ102、グラフィックメモリ108、サウンドメモリ110に読み込まれる。

【0045】

記憶媒体103に格納されたデータには、ゲームを制御するプログラムやデータのほか、表示すべき画像を生成、制御するためのプログラムやデータが含まれる。

【0046】

これら記憶媒体には、CD-ROMやDVD-ROMのような光学式に読み取り可能な媒体や、マスクROMやフラッシュメモリのような電気的に読み取り可能な媒体も含まれる。

【0047】

情報処理装置100には、通信インターフェース111およびモデム114が設けられ、LANやモデム114を介してネットワークINに接続されている。

情報処理装置100は、コインセレクタにてゲーム代金に見合う硬貨が投入されると、カードディスペンサーに遊戯カードを払い出す払い出し信号を送り、カードディスペンサー8は遊戯カード1枚を払い出す。

【0048】

情報処理装置100の以上の構成要素はバス等の信号線で接続され、バスアービタ106によってプログラムやデータの各構成要素間の入出力が制御されている。

【0049】

本ゲームでは遊戯装置1から払い出された遊戯カードであるおしゃれ魔法カードを使い、場所に合せたおしゃれをして、いろいろなダンスパーティに参加し、上手にダンスを踊ることでライバルの少女より目立つことが目的となるのである。

【0050】

図10にダンスパーティの場所を示す。ダンスパーティの場所としては、(A)ストリート(B)舞踏会、(C)アイドルステージとなっており、各ダンスステージによって必要とされるおしゃれが変るのである。おしゃれにはT.P.Oが大切なのである。

例えばストリートは昼間の野外でのダンスであり、ヒップホップダンスパーティであり、カジュアルにかっこよく決める必要がある。舞踏会は夜のお城での舞踏会であり、フォーマルドレスで決めて、素敵な紳士とワルツを踊るのである。

アイドルステージは、テレビ局のアイドルコンテストであり、夕方のゴールデンタイムに屋内ステージでかわいいドレスでフリフリダンスを披露するのである。

【0051】

図11は本遊戲の全体の進行を遊戯装置のディスプレイモニター画面の絵と共に説明する。

遊戯者は、遊戯装置にゲーム代金となるコイン（硬貨）を投入することでおしゃれ魔法カードが一枚払い出される（P01）。

遊戸者は、2人の魔女のうち、どちらでプレイするか好みの魔女の下にある、左右にある入力ボタンのいずれかを押して選択する（P02）。ここでは選択した魔女のキャラクタが現われ、挨拶をする。ここでは魔女ラブを選択している。

【0052】

遊戸者がいずれかの魔女を選択すると、ゲームが開始される。画面は寝坊したラブに魔女のベリーから電話がかかってくる（P03）。

ベリーからの電話は「今日は舞踏会に行く約束でしょう」「王宮に行くんだからちゃんとおしゃれして来なさいよ。今日は絶対に負けないわよ」と挑戦してくる（P04）。

そこでラブのおしゃれを手伝うようにおしゃれ魔法カードを入力する旨の案内となる（P05）。

ここで遊戸者は手持ちのおしゃれ魔法カードのなかから舞踏会ファッショնになるようにおしゃれ魔法カード（ドレスアップカード）をカードリーダから入力する（P06）。ここで舞踏会に相応しくないファッショնを入力すると、再入力を促され別のおしゃれ魔法カードを入力する（P07）。

【0053】

ドレスアップが決まったら、次の属性のカード（ヘア&メイクアップカード）をスキャン入力する。そしてお出かけの準備が整ったら、ダンス会場へワープする（P08）。

ダンス会場に到着するとそこにはライバルの魔女ベリーが待っている（P09）。

音楽が始まりダンスバトルが開始され、その会場に対するおしゃれ度が表示される（P10）。

【0054】

そしてダンスバトルが始まり、このダンスバトルではダンス曲の拍子に合わせて、タイミングよく押しボタンを押すのである。ここでボタン入力がタイミングよく行なわれると、画面に表示されている判定結果が○となり、失敗すると×になり、いくつも示すインジケーターが増減するようになっている（P11）。

ダンスバトルはスピーカから聞こえているダンスの曲に合わせてボタン入力するのであるが、入力タイミングが悪いのが続くと、ラブの魔法が消えてしまいP03のパジャマ姿に戻ってしまうのである（P12）。

【0055】

そしてうまく入力できるまでダンスバトルのインジケーターも増えず、ラブはパジャマのまま舞踏会で踊るはめになる（P13）。

その間にライバルのベリーのインジケーターがマックスに到達するとゲームオーバーとなる。ここではライバルに勝つと次のステージに進むことができるのである。

【0056】

図12は、おしゃれ魔法カードでの着せ替えホーム画面を示している。これは図11でのP05乃至P08で用いる着せ替えホーム画面70である。

おしゃれ魔法カードをスキャンして、選択したキャラクタの着せ替えを行う。おしゃれのポイントはダンス会場で目立つことなので、事前にダンスステージの映像を表示して遊戸者におしゃれのイメージを持ってもらうようしてある。ここでは背景71としてストリ

ートのステージを示している。これは図10の（A）を背景にしている。

【0057】

ここでは遊戯者は左側のラブを選択したものとして説明する。画面の左側にはラブのキャラクタ72aを表示し、ラブは起きたばかりなので寝癖、ノーメイク、パジャマ姿、スリッパ履きのである。画面の右側には既におしゃれが済んでいるライバル、ベリーのキャラクタ72bを登場させお手本とする。画面の上側の左と右にはそれぞれのキャラクタのおしゃれパワー値73a、73bが示されている。ベリーのおしゃれパワー値はベリーのおしゃれパワー値73a、73bでは250となっている。ラブのおしゃれパワー値73aは、パジャマキャラクタ72bでは250となっている。ラブのおしゃれパワー値73aは、パジャマ姿からおしゃれをするに従い表示されていく。さらに「よいおしゃれ」を分りやすくするため、ラブが変身する毎にキャラクタがリアクションする。

【0058】

画面の中央上には時計74を示し、時計の針が回り着せ替えできる残り時間を表示する。画面の左側にはこれからラブがおしゃれ魔法カードを入力するに従いどのおしゃれを行なったか分るようにおしゃれカードの属性であるH、D、F、Sのおしゃれアイコン75が表示されている。

画面の下側には警告テロップ表示部となっており、着せ替え画面に移ってから所定時間おしゃれ魔法カードの入力がなかったら、おしゃれ魔法カードの入力を促す表示ができるようになっている。

【0059】

遊戯者は手持ちのおしゃれ魔法カードの中から、ダンスステージのTPOに合うと思われるおしゃれ魔法カードをカードリーダにスキャンして入力する。この場合、入力する順番はないが、いずれかのおしゃれ魔法カードを入力することで、その入力したカードの属性のアイコンが大きく表示され、その変化が表示される。

【0060】

例えば、ヘア&メイクアップカードをスキャンするとおしゃれアイコン75のうちHのアイコンが大きく表示され、ヘア&メイクアップ画面77に切替わると共に頭部が大映しになり、ラブが回転しながら、入力したカードの髪型、化粧に変身し、Hアイコンがセットされる。そして所定秒数後に着せ替えホーム画面70に戻る。

【0061】

同様にドレスアップカードをスキャンするとおしゃれアイコン75のうちDのアイコンが大きく表示され、ドレスアップ画面78に切替わると共にカメラが引いて全身が映り、ラブが回転しながら入力したカードの服装に変身し、Dアイコンがセットされる。同様に所定秒後に着せ替えホーム画面70に戻る。

さらに同様にフットウェアカードをスキャンするとおしゃれアイコンのうちFアイコンが大きく表示され、フットウェア画面79に切替わると共に膝下がアップで映し出され、ラブがステップを踏みながらモデル回りしながら入力したカードのシューズに変身し、Fアイコンがセットされる。所定秒後に着せ替えホーム画面70に戻る。

【0062】

図示していないがスペシャルアイテムカードをスキャンするとおしゃれアイコン75のうちSのアイコンが大きく表示され、そのスペシャル変身の内容にあった画面に切替わる。例えば図5（A）に示す髪の色が変るスペシャルアイテムカードの入力ではヘア&メイクアップ画面77に切り替り、髪の色が変わり、Sアイコンがセットされる。所定秒以内に再度、このスペシャルアイテムカードをスキャンすることで、次の髪の色に変化する。

【0063】

図13は本発明のキャラクタ生成プログラムの動作シーケンスを示すフローチャートを示し、これに基づき説明する。

尚、記憶媒体から読み出された、ベースキャラクタデータおよびキャラクタの一部を構成する部位データは、システムメモリに記憶され、キャラクタ生成プログラムによって読み出される。

【0064】

ベースキャラクタデータは、例えば、キャラクタがパジャマを着た姿のモデルデータであり、キャラクタの一部を構成する部位データは、それぞれ、例えば異なる顔つきの顔のモデルデータであったり、服装や帽子や靴、アクセサリなどのモデルデータである。

また、これらモデルデータに対応するテクスチャデータもベースキャラクタデータや部位データに含まれる。

【0065】

まず、ステップS01では、ベースキャラクタデータを読み込み、ベースキャラクタ画像を生成してディスプレイモニタに表示させる。

ステップS02では、タイマーカウントを開始させ、所定時間以内に遊戯者にカードの入力を行わせる。

ステップS03では、遊戯者によってカードリーダーから読み込まれたカードに記録されているコードが、第1のコードか第2のコードか判別する。

尚、おしゃれ魔法カード（属性H、D、F）を示す第1のコードには複数のカテゴリがあり、カテゴリとしては顔や服装、帽子、靴などがある。

各カテゴリ毎に複数種類の顔のモデルデータや服装のモデルデータ、帽子、靴などのモデルデータがある。

【0066】

第1のコードは、これら何れかのモデルデータと1対1で関連付けられてシステムメモリに記憶設定されている。

また、スペシャルアイテムカード（属性S）を示す第2のコードにも複数のカテゴリがあり、カテゴリとしては髪の色や肌の色、アクセサリなどがある。

この場合も各カテゴリ毎に複数種類の髪の色や肌の色を持つテクスチャデータやアクセサリのモデルデータがある。

【0067】

第2のコードと第1のコードの特徴の違いは、第2のコードは、これら何れかのカテゴリと1対1で関連付けられてシステムメモリに記憶設定されている点にある。

即ち、第2のコードは、1つのコードに対して複数のモデルデータまたはテクスチャデータと関連付けられている。

【0068】

キャラクタを生成するにあたり、キャラクタのバリエーションを増やすには、カードの種類を増やす必要があるが、カードの種類が増えると、所定時間内に所望のカードを選択して入力することが困難になるので、キャラクタを構成する主要な部位は第1のコードとして部位データと1対1に関連付け、キャラクタを構成する副次的な部位は、第2のコードとして部位データと1対多数で関連付け、同じコードを入力するたびに、選択される部位が順次変更されるようにしている。

【0069】

ステップS03により、第1のコードが読み込まれたと判断されると、ステップS04で、このコードに対応する部位データがシステムメモリから読み込まれて、ベースキャラクタデータの対応する部位を読み込まれた部位データに変更する。

例えば、顔データ1が読み込まれた場合は、キャラクタベースデータの顔部分のデータに入れ替える。

【0070】

また、このあと再度第1のコードと同じタイプの第3コードにより顔データ2が読み込まれたときは、先に読み込まれて変更された顔データ1を顔データ2に変更する。

キャラクタベースデータは、各部位データに対応して分割して記憶されているので、対応する部位データとの入れ替えが容易である。

【0071】

ステップS03により、第2のコードが読み込まれたと判断されると、ステップS05で、この第2のコードが何回読み込まれたかメモリ内に記憶されている読み込み回数データにより判断する。

ステップS05により0回であったと判定されると、読み込み回数データを1回に更新する。

ステップS05により1回以上(n回)であったと判定されると、読み込み回数データをn+1回に更新する。

【0072】

更にステップS08で更新された読み込み回数が、第2のコードに対応する部位データの数と同じ数に達したか否か判定する。

ステップS08で達したと判定されると、読み込み回数を0回に設定する。

これにより、1枚のカードでコードを入力するたびに選択される部位データが変更されるようになる。

【0073】

ステップS10では、第2のコードの対応するカテゴリ内でのステップS05での読み込み回数値に対応する部位データが選択されて、これをベースキャラクタデータの対応する部位または以前に変更された部位データと変更する。

ステップS11では、ステップS04, S10により変更されたベースキャラクタデータからキャラクタ画像を生成する。

【0074】

ステップS12では、ステップS02でカウントを開始したタイマー値が所定の値(制限時間)に達したか否か判定する。

ステップS12で所定値に達していないと判定されると、ステップS03に戻って再度どのコードが読み込まれたか判定して、キャラクタの部位を入れ替えるステップをタイマーが所定値になるまで繰り返す。

ステップS12で所定値に達したと判定されると、タイマーカウントをストップさせて値をリセットし、ステップS13で、メモリ内の第2のコードが読み込まれた読み込み回数の値を0に戻す。

これにより、次回のキャラクタ生成のときに最初に選択される部位データが同じになるので、部位の選択でキャラクタ画像を見なくともコードの入力回数を数えるのみで所望の部位データを選択することが出来るようになる。

【0075】

以上のステップにより入力したカードに対応するキャラクタ画像を生成される。

ステップS14ではカードゲーム装置として、入力したコードによって最終的に変更された全ての部位データから、遊戯者のキャラクタマイキングを評価する値を算出する。

評価は、各カテゴリ内の部位データに、例えばカジュアル、セクシー等の分類情報を設定しておき、各カテゴリ毎に、同じ分類の部位データが選択されていると判定されると評価値を加算し、異なった分類の部位データが混在していると判定されると評価値を減算する等により算出する。

また、予め、カジュアル、セクシー等の分類を遊戯者に報知しておき、選択された部位データのうち、報知していた分類に該当する部位データの数によって評価値を加算するようにも良い。

【0076】

図14及び図15は、ヘア&メイクアップカードのアイテム番号毎のカードの表面を示している。アイテム番号は001から012までの12ヶ用意されている。

図16乃至図18は、ドレスアップカードのアイテム番号毎のカードの表面を示している。アイテム番号は001から024までの24ヶ用意されている。

図19及び図20はフットウェアカードのアイテム番号毎のカードの表面を示している。アイテム番号は001から012までの12ヶ用意されている。

【0077】

図21は、おしゃれパワーの算定方法を示す図である。

おしゃれのポイントはダンス会場で目立つことであり、髪型・化粧、洋服、靴の3種類のカードの組合せでオシャレパワー値が決まる。各おしゃれ魔法カードの持つ基本値は一

定であり、おしゃれパワーの値は「カードと会場の相性」、「カード同士の相性」、「洋服とキャラクタ（ラブかベリーが選べる）の相性」で算定される。

【0078】

ヘア&メイクアップカードは、本実施例ではアイテム番号1から12まで用意されている。

ドレスアップカードは、アイテム番号1から24まで用意されており、このうち、二人の魔女の性格に合せ、ラブの方が似合う服装としてキュート（ボーイッシュ）なおしゃれが似合い、ベリーの方が似合う服装としてお嬢様系のおしゃれがポイントが高い。これは24枚のドレスアップカードのうち、キュート系の18枚がラブに似合うものとして設定されている。さらにベリーに似合う服装としてお嬢様系の18枚が設定されている。それぞれベリーに似合う服装としてB、ラブに似合う服装としてLのグループが設定されている。

【0079】

図22はおしゃれ魔法カードのデータの内容を示す。遊戯カードはバーコードがカードリーダから入力されることで、遊戯装置内のカードテーブルを参照して、入力されたカードの属性、アイテム番号を引っ張ってきて、カードを特定する。

カードの属性とは何れの属性のカードであるかを示すH（ヘア&メイクアップ）、D（ドレスアップ）、F（フットウエア）、S（スペシャルアイテム）である。

さらにその属性のなかで、いずれのアイテム番号かにより、その属性での特定のアイテムを得るのである。

【0080】

各属性毎に、Hでは、アイテム番号に対応してステージ番号毎に数段階のパラメータが設定されている。つまり、ヘア&メイクではその会場（ストリート、舞踏会、アイドルステージ）に相応しいか、相応しくないかが数段階のパラメータにより設定されているのである。

【0081】

Dではアイテム番号に対応してステージ番号毎に同様にパラメータが設定されているだけでなく、二人の魔女の性格に合せてさらにパラメータが設定されている。つまりその服装がその会場に相応しいかどうかのパラメータと、いずれのかの魔女が好む服装かにより、数段階のパラメータが設定されており、その魔女の好む服装を選択することで高いポイントが獲得できるのである。

【0082】

Fではアイテム番号に対応してステージ番号毎に同様に数段階のパラメータが設定され、その会場に相応しいシューズかどうかでパラメータが変るようになっている。

Sでは、アイテム番号に対応してH、D、Fの属性がパラメータとして設定される。

【0083】

図23にはおしゃれ魔法カードのパラメータの相関関係を示すロック図を示す。

ドレスアップを示すDを中心にヘア&メイクを示すHとの相関パラメータが設定されている。つまりその服装に似合う髪型であるかどうかが数段階のパラメータで設定されている。

さらにドレスは2人の魔女の好みにあうかどうかで、パラメータが設定され、尚さらに会場に合う服装であるかどうかでパラメータが設定される。

【0084】

ヘア&メイクを示すHはステージとドレスとの相関パラメータを有している。

同様にフットウエアを示すFはドレスとステージとの相関パラメータを有している。

スペシャルアイテムを示すSは上記には当てはまらない特別な処理を施される。

【0085】

オシャレパワーは上記した相関パラメータから算定されるのである。これは遊戯者にとっては、その会場にあった、服装と魔女の性格を反映したおしゃれとすることを心がけることで、高いオシャレパワーとなるように設定されている。基本的にはトータルコーディ

ネットを心がけることで高いポイントが得られる。つまり。図21に示すドレスアップカードの欄に示すおしゃれを取り入れると一番高いポイントに設定されている。

しかし、遊戯者は必ずしも、手持ちのおしゃれ魔法カードではそのおしゃれが出来ない場合が通常であろうから、なるべくそれに近いおしゃれをさせることが高得点に近くなる。

【0086】

図24はダンスバトル画面を示す。ここでは会場をストリートとしてあり、二人の魔女の少女がおしゃれ魔法で変身した姿で、二人でダンスバトルを繰り広げる。ダンスバトルの画面80のにはそれぞれのキャラクタ72a、72bが並び、画面の左右にはそれぞれのキャラクタのダンスのいけてる度を示すインジケータ81a、81bが縦に表示されている。画面の左右の上には前述したパラメータから算出したおしゃれパワー値がそれぞれ名前と共に示されている。ここではラブが200、ベリーは170のおしゃれパワー値を有している。

【0087】

この画面では音楽・リズムに合せて押しボタンを押して入力を行なう。遊戯者がラブまたはベリーに気合を送り、おしゃれの変身を持続させる、ちゃんとおしゃれ（変身）が出来ている時は、時間と共に「いけてる度」が増えていく。増え方はおしゃれパワーの値により変化する。うまく入力できないと、魔法がとけてパジャマ姿に戻ってしまい、その間は「いけてる度」が増えないのである。

画面の下隅に入力判定部82a、82bが表示され、音楽・リズムに合せて押しボタンをうまく押すことができると○印が表示され、失敗すると×印が表示される。そしてうまく押せた場合にはさらにいけてる度のインジケータ81a、81bが上がり、失敗すると上がらないのである。

【0088】

図25は入力するタイミングを示すタイムチャートである。ここでは4拍子をもとに説明する。

スピーカからは4拍子の音楽が流れしており、遊戯者はタイミングよく4拍子に合わせて押しボタンを押すことが必要である。スピーカから流れていく音楽は（A）に示すように各拍子の一拍手前でシャカという音を発生させ、各拍子でタンというタンパリンの音を出力している。遊戯者はこのタンで押しボタンを入力すると成功となるのである。また並行してベース音楽が（B）に示すように背景音楽として全体にわたり流れている。

従って、遊戯者は4拍子に合わせてタイミングを取りながら、各拍子（下向の大きな三角）で入力ボタンを押すのである。一拍前で発生されるシャカという音は小さい三角で示されている。入力タイミングの誤差83は各拍子の前後1拍程度が望ましい。このようにして遊戯者はシャカという合いの手になる音を聞いてボタンを押すあるいは、4拍子のタイミングを自分で取りながら入力ボタンを押すことでダンスをするのである。

後半になると、入力する間隔が短くなり、難しくなるが、タイミングを取り入力ボタンを押すことで、いけてる度のインジケータを増やすことができる。

【0089】

図26はアイドルステージでのダンスバトルを示している。図26（A）でのダンスバトルで、ラブがおしゃれに変身してダンスを踊っているが、押しボタンをタイミングよく押せないと入力判定部81aは×の連続となり、そのうちに魔法がとけてしまい（B）に示すようにラブがパジャマ姿72aに戻ってしまうのである。その間はいけてる度のインジケータが増えないのである。

【実施例2】

【0090】

以下にはおしゃれ魔法カードの第2実施例を示す。図27はおしゃれ魔法カードの第2実施例のヘア&メイクアップカードである。これは、図2に示したおしゃれカードの第2実施例であり、共通する符号は共通して説明する。

図27（A）は、おしゃれカードのなかでヘア&メイクアップカードの表面である。こ

のカードの左上にはカードの属性を表すHというデザイン文字がハート21の中にあしらわれており、カードの上縁にヘア&メイクアップカードとカードの属性名が付された属性名表記欄22となっている。その右横には三桁-三桁の英数字が付されており、これはそのカードがヘア&メイクアップカードの中のアイテム番号を示す番号欄23となっている。カードの左縁にはハートの下方にバーコード24aが付されている。このバーコードはカードの左縁にバーが接している。

カード中央にはその属性の中でのアイテム番号に対応した顔部分の肖像画25が描かれている。ここではさらさらロングヘアの絵柄が描かれており、肖像画25の上側にはさらさらロングと名称が記載されたヘア名称欄27となっている。カードの下縁はsarasara longと名称が付された名称表記欄27aとなっている。

【0091】

そしてヘア名称欄27の下側にはラッキー☆カラー ラブ○ベリー○と示されたラッキーカラー表示部38となっており、ラブ○ベリー○の各○内に各人のラッキーカラーが付されている。このラッキーカラーは本遊戯カードをスキャンして入力することで、入力され、対戦遊戯時に反映される。ラッキーカラーは8色あり、そのなかからラッキーカラーが表示されている。

下側にはその特徴に対するコメントが記載されたコメント表記欄26となっており、「どんなコーデにも合うていばんヘアだよね。ナチュラルメイクでせいそにきめるよ。」と記されている。カードの下縁はsarasara longと名称が付された名称表記欄27となっている。

カードの右側端にはOsharemajo Love & Berryと本遊戯の名称が表記された遊戯名称欄39となっている。

【0092】

図27(B)にはおしゃれ魔法カードの裏面(全カード共通)を示す。裏面は表面のバーコード24の付された縁と同じ縁側に表面のバーコード24aと同一のバーコード24bが付されている。このバーコードの位置は表面のバーコードと同じ位置にあり、バーコードのバーはカードの縁に接している。表面のバーコード24aと長さ、幅、バーコードの内容は同じである。カードの上側には本遊戯の遊戯名称が表記された遊戯名称欄28があり、カードには二人の少女(魔女)の肖像画29が描かれている。カードの下側にはカードの保有者がなまえを記載するために白色の名前欄39が設けてある。

裏面は本遊戯カードでは何れの属性においても統一された絵柄となっており、属性が分りやすいようにかく属性で背景の色が異なることと、カード毎にバーコードの内容が異なるが見たではバーコードの違いは判別不能である。

【0093】

図28にはおしゃれ魔法カードの第2実施例のドレスアップカードの表面を示す。おしゃれ魔法カードのうちドレスアップカード30は、属性を表すDというデザイン文字がハート31の中にあしらわれており、カードの上縁にドレスアップカードとカードの属性名が付された属性名表記欄32となっている。その右横には三桁の数字が付されており、これはそのカードがドレスアップカードの中のアイテム番号を示す番号欄33となっている。カードの左縁にはハートの下方にバーコード24aが付されていて、バーコードのバーはカードの左縁に接している。

カード中央にはその属性の中でのアイテム番号に対応した体部分の服装画35が描かれている。ここではラブリーストロベリーの絵柄が描かれており、服装画35の上側にはラブリーストロベリーと名称が記載された服装名称欄37となっている。

【0094】

そして服装名称欄37の下側にはラッキー☆カラー ○○と示されたラッキーカラー表示部38となっており、各○内に白、赤のラッキーカラーが付されている。このラッキーカラーは本遊戯カードをスキャンして入力することで、入力され、対戦遊戯時に反映される。ラッキーカラーは8色あり、そのなかからラッキーカラーが表示されている。

【0095】

服装画35の下側にはその特徴に対するコメントが記載されたコメント表記欄36となつておる、「いちごのリボンがちょ～キュートだね。目立ちたいならはっきり色使いがポイントだよ。」と記されている。

カードの右側端にはOsharemaj Love & Berryと本遊戲の名称が表記された遊戯名称欄39となっている。

裏面は図27(B)と同一デザインである。

【0096】

図29にはおしゃれ魔法カードの第2実施例のフットウエアカードの表面を示す。おしゃれ魔法カードのうちフットウエアカード40は、属性を表すFというデザイン文字がハート41の中にあしらわれており、カードの上縁にフットウエアカードとカードの属性名が付された属性名表記欄42となっている。その右横には三桁一三桁の英数字が付されており、これはそのカードがフットウエアカードの中のアイテム番号を示す番号欄43となっている。カードの左縁にはハートの下方にバーコード44aが付されていて、バーコードのバーはカードの左縁に接している。

カード中央にはその属性の中でのアイテム番号に対応した足部分のシューズ45が描かれている。ここでは、あつぞこピンクスニーカーのシューズの絵柄が描かれており、シューズ画の上側にはあつぞこピンクスニーカーと記載されたシューズ名称欄47となっている。カードの下縁には、ATUZOKO PINK SNEAKERと英文字でシューズ名称が記載された英文字名称表記欄47となっている。

そして服装名称欄47の下側にはラッキー☆カラー○と示されたラッキーカラー表示部48となっており、○内にピンクのラッキーカラーが付されている。このラッキーカラーは本遊戯カードをスキヤンして入力することで、入力され、対戦遊戯時に反映される。ラッキーカラーは8色あり、そのなかからラッキーカラーが表示されている。

シューズ画45の下側にはその特徴に対するコメントが記載されたコメント表記欄46となっており、「ぶかソックスとあつぞこスニーカーのベストコンビだよ。色を合わせると足ながさんに見えるよ！」と記されている。

カードの右側端にはOsharemaj Love & Berryと本遊戯の名称が表記された遊戯名称欄39となっている。

裏面は図27(B)と同一デザインである。

【0097】

図30はおしゃれ魔法カードの第2実施例のスペシャルアイテムカードの表面を示す。ここでは実施例1での説明より増え、スペシャルアイテムカードにはミラクルファンデーション、マジカルヘアカラー、ミラクルヘアカラー、マジカルタイムプラスの4種類になっている。

図30(A)はマジカルヘアカラーカードの表面である。おしゃれ魔法カードのスペシャルアイテムカード50は、属性を表すSというデザイン文字がハート51の中にあしらわれており、カードの上縁にスペシャルアイテムカードとカードの属性名が付された属性名表記欄52となっている。その右横には三桁一三桁の英数字が付されており、これはそのカードがスペシャルアイテムカードの中のアイテム番号を示す番号欄53となっている。カードの左縁にはハートの下方にバーコード54aが付されていて、バーコードのバーはカードの左縁に接している。

このカードの中央には髪の色が緑、紫、黒、黄色というように異なる4つの顔の肖像画55が描かれている。肖像画55の上側の名称表記欄57にはマジカルヘアカラーと表記されている。

【0098】

カードの下縁には、MAGICAL HAIR COLORと英文字で名称が記載された英文字名称表記欄57aとなっている。

そして名称表記欄57の下側にはラッキー☆カラー○○○○と示されたラッキーカラー表示部58となっており、各○内には、それぞれ緑、紫、黒、黄色のラッキーカラーが付されている。このラッキーカラーは本遊戯カードをスキヤンして入力することで、入

力され、対戦遊戯時に反映される。

肖像画55の下側にはその特徴に対するコメントが記載されたコメント表記欄56となっており、「かみの色をかえちゃうマジカルカードだよ。どの色でコーデする?」と記載されている。このカードは、カードリーダにスキャンする毎にキャラクタの髪の色が変化するようになっている。つまり、スキャンする毎に次の色へと変わり、全ての色分のスキャンをすると次は最初の色に戻るようになっている。

カードの右側端にはOsharemajo Love & Berryと本遊戯の名称が表記された遊戯名称欄59となっている。

このスペシャルアイテムカードも裏面は図2(B)と同一デザインである。

【0099】

図30(B)はマジカルタイムプラスカードの表面を示す。おしゃれ魔法カードのスペシャルアイテムカード50は、属性を表すSというデザイン文字がハート51の中にあしらわれており、カードの上縁にスペシャルアイテムカードとカードの属性名が付された属性名表記欄52となっている。その右横には三桁-三桁の英数字が付されており、これはそのカードがスペシャルアイテムカードの中のアイテム番号を示す番号欄53となっている。カードの左縁にはハートの下方にバーコード54aが付されていて、バーコードのバーはカードの左縁に接している。

このカードの中央には丸い目覚まし時計のデザイン画55が描かれている。デザイン画55の上側の名称表記欄57にはマジカルタイムプラスと表記されている。

カードの下縁には、MAGICAL TIME PLUSと英文字で名称が記載された英文字名称表記欄57aとなっている。

そして名称表記欄57の下側にはラッキー☆カラー ○ と示されたラッキーカラー表示部58となっており、○内にラッキーカラーが付されている。このラッキーカラーは本遊戯カードをスキャンして入力することで、入力され、対戦遊戯時に反映される。ラッキーカラーは8色あり、そのなかからラッキーカラーが表示されている。

デザイン画55の下側にはこのカードの特徴が記載されたコメント表記欄56となっており、「おしゃれする時間がのびるカードだよ。たっぷりおしゃれして、ポイントアップしちゃお。」と記載されている。

このスペシャルアイテムカードは、遊戯者がカードリーダに魔法カードをスキャンする際に所定の時間内に入力する必要があるが、入力時間がモニター上に示され、入力時間を延長したい場合に用いる。すると、入力時間が所定時間増えるのである。但し、一回の入力ターンで一度しか使えない。

カードの右側端にはOsharemajo Love & Berryと本遊戯の名称が表記された遊戯名称欄59となっている。

このスペシャルアイテムカードも裏面は図27(B)と同一デザインである。

【0097】

ミラクルヘアカラー、ミラクルファンデーションの各カードについても、デザイン的には上記の説明通りであり図示しない。

ミラクルヘアカラーカードのラッキーカラー表記欄には、○○○○と表記されており、各○には赤、ピンク、オレンジ、白の色が肖像画の髪の色に合わせて付してある。

またミラクルファンデーションカードのラッキーカラー表記欄には○○○と表記されており、各○にはオレンジ、白、黒の色が付してある。

【0098】

次にラッキーカラーの入力について説明する。ラッキーカラーは着せ替えゲームの開始にあたり、遊戯者がラブかベリーを何れかを選択すると、図31に示すラッキーカラー表示画面に表示される。図31(A)は着せ替え開始画面であり、いずれのステージに行くかを示すと共に、ラッキーカラーが表示される。ここではストリートコートに行くよ!とステージの種類41が示され、その下側にきょうのラッキーカラーは○だよ。とラッキーkラー表示42がされている。このラッキーカラーは8色のうち、1色がコンピュータにより選ばれ○内に色が表示される。

【0099】

図31(B)には遊戯者が魔法カードを入力する度にラッキーカラーの判定を行なう判定画面を示す。ここでは「オシャレパワー237」と表示され、「○」が表示されている。この○はオシャレパワーの値がどの程度かを示す目安である。図31(B)では図31(A)で示されたラッキーカラーを有するカードを入力していないことを示す「ラッキー×」とラッキー判定表示43がなされている。

カードを入力する度に入力画面には、オシャレパワーとラッキーカラーの判定が表示される。オシャレパワーは数字で表示され、ラッキーカラーは○、×で表示される。ラッキーカラーが入力された場合は画面内にラッキー○、ラッキーカラーでなければラッキー×と表示される。

【0100】

遊戯者はラッキーカラーを参考にして、おしゃれ魔法カードのラッキーカラーを見ながらカードをスキャンする。カードの属性とは何れの属性のカードであるかを示すH(ヘア&メイクアップ)、D(ドレスアップ)、F(フットウエア)、S(スペシャルアイテム)であり、各カードにはラッキーカラーが1つから4つの範囲で示されている。

例えば、ラッキーカラーとして青が示された場合、遊戯者がオシャレ魔法カードの各属性を入力する。H(ヘア&メイクアップ)、D(ドレスアップ)、F(フットウエア)、S(スペシャルアイテム)であり、各カードにはラッキーカラーが1つから4つの範囲で示されている。

【0101】

図32には、各属性カード毎に対するラッキーカラーの入力できる数を示している。

Hではヘア&メイクアップカードのラッキーカラーと、スペシャルアイテムカードのミラクルファンデーションカード、マジカルヘアカラーカード、ミラクルヘアカラーの3つのスペシャルカードが対象となる。

つまりヘア&メイクアップカードのラッキーカラーは、ラブ又はベリーのヘアのカラーを示しており、これに対しミラクルヘアカラー又はマジカルヘアカラーを入力することでのヘアのラッキーカラーが変化する。

さらにミラクルファンデーションカードを入力することで、肌の色のラッキーカラーの分が変化する。従ってHでは二つのラッキーカラーが入力される。

【0102】

同様にDでは、ドレスアップカードのラッキーカラーとして1つ分のカラーが対象となる。以下、Fでは、フットウエアカードのラッキーカラーとして1つ分が対象となる。スペシャルアイテムカードでは、マジカルタイムプラスのラッキーカラーのピンク1色のみが対象となる。

このうち、H、D、Fのカード入力は必須であり、もし遊戯者が対応するカードを入力しない場合はコンピュータが用意した設定となる。4つのスペシャルカードの入力は任意である。このようにして各属性のカードを入力し、各属性のカードが入力された後の総合判定画面において、ラッキーカラーが1つもなければ×、1つでは△、2つでは○、3つでは◎、4つでは花○の5段階で示される。

【0103】

次にダンス入力の第2実施例を示す。この実施例では人対コンピュータ対戦における入力操作支援システムが用いられている。

図33はダンスバトル画面と操作卓の押しボタンを示す。ここでは、二人の魔女の少女がおしゃれ魔法で変身した姿で、二人でダンスバトルを繰り広げる。ダンスバトル画面80のにはそれぞれのキャラクタ72a、72bが並び、画面の左右にはそれぞれのキャラクタのダンスのいけてる度を示す棒グラフ状のインジケータ81a、81bが縦に表示されている。画面の左右の上には前述したパラメータから算出したおしゃれパワー値73a、73bがそれぞれ名前と共に示されている。ここではラブが247、ベリーは150のおしゃれパワー値を有している。

さらにインジケータ81a、81bの下側には現在のいけてる度を数字で示す円内に表

示する、いけてる度表示部84a、84bがある。

さらに、いけてる度表示部の隣にはボタン1と記載された、いけてる度を示す円より多少小さい円のその側のプレイヤの入力判定部82a、82bがあり、そのさらに隣にはボタン2と記載された円が小さく表示された反対側の操作ボタンの入力判定部83a、83bが表示されている。

【0104】

人対コンピュータ対戦における入力操作支援システムにおいては、人はメインプレイヤーとサブプレイヤーに分かれ、サブプレイヤーはあくまでもメインプレイヤーを支援することになる。メインプレイヤーとサブプレイヤーとで左側のキャラクタを操作し、コンピュータ側は右側のキャラクターを操作するとして説明する。

メインプレイヤーは操作卓の左側のボタン4aを操作することで、入力判定部82aでタイミング良くボタン操作したを○、×により表示する。サブプレイヤーは操作卓の右側のボタン4bを操作することで、入力判定部83aでタイミング良く押した場合のみ○印が表示される。

【0105】

図34にはダンスバトル中の画面を示し、図34(A)は図33において右側の遊戯者のみがタイミングよくボタン1を押し、且つコンピュータ側もタイミングよくボタンを押した(実際にはコンピュータはボタンは押さないで内部処理する)とした場合の画面である。いずれの入力判定部82a、82bにも○印が表示される。

このダンスバトル画面においては、音楽・リズムに合わせて押しボタンを押して入力を行なう。

メインプレイヤーが左側のボタンをタイミングよく押した場合は入力判定部82aには○印が示され、コンピュータがタイミングよくボタンを押したとする(実際にはコンピュータはボタンは押さず、内部処理される)と入力判定部82bには○印が示される。この場合はメインプレイヤーとコンピュータがタイミングよくボタンを押したことになるので、各キャラクタには☆のエフェクトが表示されるとともに、あいこと表示される。

【0106】

図34(B)は、右側のメインプレイヤーと左側で支援するサブプレイヤーがタイミングよく音楽に合わせて、あるいは画面に表示されるタンパリン図柄の押す表示に合わせて、ボタン1(4a)、ボタン2(4b)を押し、且つコンピュータ側もタイミングよくボタンを押した場合(実際にはコンピュータはボタンは押さず内部処理のみ)の画面である。この場合は、入力判定部82a、83aのいずれにも○印が表示され、且つコンピュータ側の入力判定部82bにも○印が表示されている。

【0107】

メインプレイヤーとして女児、サブプレイヤーを母親として説明する。この場合に、メインプレイヤーは左側のラブを操作してダンスをさせる。操作部は本ゲーム機においては左右に各一つの押しボタン(図33に示すボタン4a、4b)があり、メインプレイヤーの女児がタイミングよく音楽に合わせ左側の押しボタン4aを押すと、ラブにはキラキラと星が出現して成功したことが分るように表示されるとともに、入力判定部82aには○印が表示され、いけてる度のインジケータ81a及びいけてる度表示部84aの数字が1ポイント上がる。もし女児が失敗するとラブには星は出現せず、入力判定部82aには×印が表示される。

【0108】

サブプレイヤーの母親がタイミングよく音楽にあわせて右側の押しボタンを押すと、入力判定部83aには○印が表示される。もし失敗しても入力判定部83aには×印は出ない。この○×表示は短時間表示され、直ぐに消え、次のボタンを押すタイミングに備える。

メインプレイヤーが成功し、サブプレイヤーも成功した場合は、ラブには星が出現するとともに、何れの入力判定部82a、83aには○印が表示され、インジケータ81a及びいけてる度表示部84aが1ポイント上昇する。

メインプレイヤーが失敗し、サブプレイヤーが成功した場合は、ラブには星は出現せず、メインプレイヤーの入力判定部82aは×となり、サブプレイヤーの入力判定部83aは○となり、インジケータ81a及びいけてる度は1ポイント上昇する。

メインプレイヤーが失敗し、サブプレイヤーも失敗した場合は、ラブには星は出現せず、メインプレイヤーの入力判定部82aのみが×印が表示され、サブプレイヤーの入力判定部83aには何も表示されず、インジケータ81a及びいけてる度表示部84aには何ら変化はない。

対するコンピュータ側となるベリーのほうは、コンピュータが押しボタンを成功したとした場合（実際にはコンピュータはボタン押さずに内部処理する）には入力判定部82bのみが○が表示され、インジケータ81b及びいけてる度84bの数字が1ポイント上昇する。コンピュータが失敗したとした場合には入力判定部82bには×が表示される。コンピュータが成功、失敗するかは、コンピュータ内部で難易度ランクによりランダムに決める。

【0109】

このようにメインプレイヤーがボタンをうまく叩くと星が出現し、メインプレイヤーの入力判定部82aの表示が○、失敗すると×表示がなされる。サブプレイヤーがボタンをうまく叩くとサブプレイヤーの入力判定部83aが○表示となるのである。

上記説明ではメイン及びサブプレイヤーはラブを操作するものとして説明したが、これは最初にラブあるいはベリーを操作するか選ぶことにより、操作ボタンが反対になり、インジケータ表示も反対側になる。

このようにメインとサブの2人の遊戯者がラブまたはベリーに気合を送り、おしゃれの変身を持続させる、ちゃんとおしゃれ（変身）が出来ている時は、時間と共に「いけてる度」が増えていく。増え方はおしゃれパワーの値により変化する。うまく入力できないと、魔法がとけてパジャマ姿に戻ってしまい、その間は「いけてる度」が増えないのである。

画面の下隅に入力判定部82a、83a又は82b、83bが表示され、音楽・リズムに合せて押しボタンをうまく押すことができるとメインプレイヤーの入力判定部には○印が表示され、失敗すると×印が表示される。サブプレイヤーの入力判定部は成功した時のみ○印が表示される。そしてうまく押せた場合にはいけてる度のインジケータ81a（81b）及びいけてる度表示部84a（84b）の表示が上がり、失敗すると上がらないのである。

【0110】

図35は、バトル画面における押す表示と、ボタン押しが成功する範囲を示す時系列を示す図である。

ボタンを押すタイミングはバトル画面の中央に表示されるおす表示のタンパリン図柄の出現とタンパリンのサウンドに合わせてボタンを押すことで、OKとなる。

おす表示が連続して5回表示されると、ボタンを叩く（押す）タイミングは、おす表示が連続して表示されている間であれば、どの時間でも5回叩けばOKとなる。つまり、おす表示の連続出現領域の範囲であれば何れのタイミングでも、おす表示がなされた回数分、ボタンを叩けばOKであり、入力判定部には○が表示される。失敗では×が表示される。

操作支援システムでは、メインプレイヤーがおす表示が連続して表示された回数分ぴったりにおす表示の連続出現領域の範囲で、おす表示がされた回数分叩けたらOKとなり、入力判定部には○が表示される。オス表示の回数分叩けないと入力表示部には×が表示される。

サブプレイヤーでは、おす表示の表示回数分ぴったりにボタンを叩けたらOKであり、入力判定部には○が表示される。メインプレイヤーとサブプレイヤーが合わせて叩く回数ぴったりに叩いた場合はOKとなる。

【0111】

図36は、親子でオス表示が3回連続して表示された場合の、叩いたボタンの回数別によ

るOKとBADとなるケースを示す。

子供が3回、親が3回、それぞれ、おす表示の連続出現領域で叩けたらOKである（A）。子供が1回、親が3回、オス表示の連続出現領域で叩けたらOKである（B）。子供が2回、親が1回では、両者あわせて3回となるのでOKである（C）。子供が2回、親が2回ではBADとなる（D）。

【0112】

次に遊戯者二人が協力して一人のキャラクタを操作し、コンピュータが操作するキャラクタと対戦する場合のシステムについて説明する。

協力プレイとは二人で一つのキャラクタを操作することであり、この場合は大会モードとなる。大会モードでは、1人でも2人でも遊べ、2人では協力して1つのキャラクタを操作してコンピュータが操作するキャラクタと対戦する。

この二人協力プレイでは、二人がそれぞれ左右にあるボタンを押して、二人とも各人がボタン押しに成功する必要があり、片側の二つある入力判定部にそれぞれ○、×で入力判定が表示される。

【0113】

さらに遊戯者2人がそれぞれのキャラクタを操作して、遊戯者同志が対戦する対戦モードがある。このモードではそれぞれ左右のボタンを押して、その結果がそれぞれの側にある入力判定部のボタン1に○、×で表示される。

【0114】

図37にはボタン入力判定のフローチャートを示す。

ゲームの開始にあたり、ゲームモードが、支援プレイ、協力プレイ、対戦プレイのいずれで行なうかを遊戯者に選択画面で選ばせている。

入力判定の開始にあたり、OKフラグ：P1, P2の初期値を0としておく（S20）。1プレイヤー側の入力があったかどうかを判定し（S21）、1プレイヤー側の入力があった場合にはその入力が叩いてOK範囲に入っているかを判定する（S22）。そして押す表示の出現領域内に入力されたOK範囲にあればOKフラグ：P1を1とする（S23）。S21で1プレイヤー側の入力がなかった場合、又はS22でOK範囲にない場合、OKフラグP1を1にした後は、2プレイヤー側の入力があったかどうかを判定する（S24）。2プレイヤー側の入力があった場合は、その入力が叩いてOK範囲に入っているかを判定し（S25）、OK範囲であればOKフラグ：P2を1とする（S26）。S24で2プレイヤー側の入力がなかった場合、又はS25でOK範囲にない場合、OKフラグP2を1にした後は、現在のゲームモードが協力プレイであるか、支援プレイであるか、そのいずれでもない2人対戦プレイであるかを判定する（S27）。

【0115】

S27で現在のゲームモードが操作支援プレイであると判定された場合は、OKフラグP1あるいはP2の値が1であるかどうかを判定する（S28）。いずれのフラグも1でない場合にはプレイヤーキャラクタにはBADが表示され、ボタン操作に失敗したことになる（S29）。いずれかのフラグが1となっていればプレイヤーキャラクタにはOKが表示され、ボタン操作に成功したことになり、いけてる度が1ポイント加算される（S31）。そしてS29及びS31の結果を受けて、画面上で表示効果を行ない（S50）、判定終了となる。

【0116】

S27で協力プレイであると判定された場合、OKフラグP1、P2の両方が1でない場合はプレイヤーキャラクタにはBADと表示され、ボタン押しに失敗したことになる（S33）。OKフラグP1、P2の両方とも1であればプレイヤーキャラクターはOKと表示され、成功したことになり（S34）、プレイヤーキャラクタ側にはいけてる度が1ポイント加算される（S35）。

そして、S33、S35の結果を受けて、画面上で表示効果を行ない（S50）、判定終了となる。

【0117】

次に遊戯者二人が協力して一人のキャラクタを操作し、コンピュータが操作するキャラクタと対戦する場合のシステムについて説明する。

S 2 7 で 2 人の遊戯者が対戦する 2 人対戦モードと判定されると、OK フラグ P 1 が 1 であるか判定し (S 3 6) 、P 1 が 1 であれば遊戯者がプレイヤー 1 のいけてる度が 1 ポイント増加させ (S 3 7) 、S 3 8 に進む。S 3 6 で OK フラグ P 1 が 1 でない場合、つまり失敗である場合にはいけてる度はそのままであり、表示効果 1 P 側のメインプレイヤーの入力判定部のボタン 1 に○、×で表示する (S 3 8) 。次に OK フラグの P 2 が 1 であるかどうか判定し (S 3 9) 、成功ならプレイヤー 2 側のいけてる度を 1 ポイント増加させ (S 4 0) 、S 4 1 へ進む。S 3 9 で失敗ならいけてる度の増加はなく、表示効果 2 P 側の入力判定部のボタン 1 に○、×で表示する (S 4 1) 。

【0118】

図 3 8 には図 3 7 の S 5 0 の表示効果のフローチャートを示す。このフローチャートは支援プレイまたは協力プレイに用いられる。

メインプレイヤボタンが ON かを判定し (S 5 1) 、ON でなければボタン 1 に×を表示する (S 5 2) 。ON であればボタンを押したタイミングがよかつたかどうかを判定し、結果を入力判定部のボタン 1 に○、×で表示する (S 5 3) 。

さらにメインプレイヤーが○であればメインプレイヤのキャラクタに☆のエフェクトを表示する (S 5 4) 。もしメインプレイヤーの判定が×ならエフェクトは表示しない。

次にサブプレイヤボタンが ON かどうかを判定し (S 5 5) 、ON なら現在のモードが協力プレイであるかどうかを判定し (S 5 6) 、協力プレイでない場合は支援プレイであるので、その場合はサブプレイヤーの入力判定の結果が○の場合のみ入力判定部のボタン 2 に○を表示する (S 5 7) 。もし S 5 6 で現在のゲームモードが協力プレイであるならば、入力判定を行ない、その結果を○×のいずれかでボタン 2 に表示するのである (S 5 8)

◦ 次に対戦プレイにおけるカメラ視点の動きについて説明する。

コンピュータグラフィックスにおける視点はバーチャルカメラとも呼ばれ、2つの構成要素により定義される。つまり、どの位置からどこを見るかであり、本願の説明では、どの位置からは仮想的なカメラの位置として X Y Z の座標で定められる三次元仮想空間内の一点を示し、どこを見るかは注視点として、X Y Z 座標で空間内的一点を示す。

仮想カメラの動作は、綱引きカメラアクションと、ボーナス時のカメラアクション、ワンポイントカメラアクション、追いかけカメラアクションの4種類の設定で動作する。

【0119】

図 3 9 は仮想カメラアクションを示すフローチャートである。各ステージの正面中央位置に仮想カメラ位置を設定し、注視点を奥行き方向の中央に設定する。この場合に 2 人のキャラクタの位置はそれぞれステージの中央の左右位置である。ダンスプレイにおいて何れ側のキャラクタが勝ったかにより、綱引きカメラアクションを行う (S 6 0) 。その後に仮想カメラ位置が右端 P 9 あるいは左端位置 P 1 にあり、プレイの結果さらに仮想カメラが外側になるボーナスタイムとなるボーナステージを行うかどうかを判定する (S 8 0) 。

もし、ここでボーナスタイムと判定されたなら、仮想カメラの位置は各キャラクタの周りに下から上方に向螺旋状に上昇する軌道を移動して注視点はキャラクタの全周をなめるようにして映し出す画面となる (S 9 0) 。

S 8 0 において、仮想カメラ位置が P 2 から P 8 位置にあり、ボーナスタイムではないと判定された場合にはワンポイントカメラアクションを行う (S 1 0 0) 。ワンポイントカメラアクションでは、プレイの結果、引き分けが続くとカメラの上下方向の位置がキャラクタの上（頭位置）、中央（腰位置）、下（足位置）のいずれかの位置にダンスマジックのタイムテーブルにあわせて移動させる。

そして、2人のキャラクタがダンスをするのに合わせ、ステージ上の左右、前後、斜めと動き回るのにあわせ、各キャラクタの移動量に応じて仮想カメラの注視点を移動させ、各キャラクタを追いかける追いかけカメラアクションを行う (S 1 1 0) 。

そして、S 110 の追いかけカメラアクションが終了、S 90 のボーナステージの回転カメラアクションが終了すると、仮想カメラは初期設定である P 5 位置になり、注視点の位置は G 5 位置に設定されて一通りの設定が終了する。

【0120】

1) 綱引きカメラアクション

各ステージは、ステージ正面の手前側に横方向を X、上下方向を Y、画面奥行き方向を Z とする XYZ 座標を有している。

図 40 はステージの左右に二人のキャラクタが立っている平面の略図である。二人のキャラクタはステージのセンタ位置 G 5 を挟み等距離位置に立っているものとする。

二人のキャラクタが立っているステージの手前側に各キャラクタから等距離位置に P 1、P 9 を定め、両点を結んだ線分を 8 等分し、等分した各点を P 1～P 9 としてカメラ位置とする。

そしてセンタ位置 G 5 から各キャラクタの正面位置をそれぞれ G 1、G 9 としてその間を 4 等分して各位置を G 1 から G 9 の 9 つの位置を定め注視点とする。

【0121】

ゲームスタート時、視点となるカメラはセンターポジションの P 5 の位置、注視点は G 5 となっている。左側のキャラクタが勝つと左側に移動し、仮想カメラは P 5 から P 4 位置に移動し、注視点は G 5 から G 4 に移動する。さらに左側のキャラクタが勝つと仮想カメラ位置は P 3、注視点は G 3 へと移動する。逆に右側のキャラクタが勝った場合は P 4 位置にある仮想カメラは P 5 に移動し、注視点は G 5 へ移動する。あいこで引き分けの場合はそのままである。仮想カメラ及び注視点の移動は P 5 から P 4 位置へと飛ぶ方式である。

【0122】

図 41 は綱引きカメラアクションのフローチャートを示す。

ダンス毎に、左側のラブのキャラクタが勝ったかどうかを判定し (S 61)、ラブが勝った場合は、仮想カメラの位置が P 1 位置にあるかどうかを判定する (S 62)。仮想カメラの位置が P 1 位置にあればボーナスカメラアクションになる (S 80)。仮想カメラの位置が P 1 位置になければ、次に仮想カメラの位置が P 9 の位置にあるかを判定し (S 63)、P 9 の位置にあれば仮想カメラは初期状態の P 5 へ戻る (S 64)。S 63 で仮想カメラの位置が P 9 にない場合は P 2 から P 8 の何れかにあるとしてラブ側に 1 つ移動する (S 65)。

S 61 でラブが負けた場合はベリーが勝ったかを判定し (S 66)、ベリーが勝った場合は仮想カメラ位置が P 9 にあるかどうかを判定し (S 67)、P 9 の位置にあれば、ボーナスカメラアクションになる (S 80)。仮想カメラが P 9 の位置になければ、次に P 1 の位置にあるかを判定し (S 68)、P 1 の位置にあれば仮想カメラは初期状態の P 5 へ戻る (S 69)。S 68 で仮想カメラの位置が P 1 にない場合は P 2 から P 8 の何れかにあるとしてベリー側に一つ移動する (S 70)。

S 66 でベリーが勝たない場合はあいことなり、あいこアクションとなり、通常はあいこはその位置のままとなるが、ラッキーカラーのラッキー度を反映させる処理が行なわれ (S 120)、あいことしない場合には勝ちを決めて、S 61 に戻る。

S 69、S 70、S 80、S 100、S 64、S 65、S 80 が終えると 1 ターンの入力に対するバトルが終了となる。

【0123】

2) ボーナス時のカメラアクション

仮想カメラが P 1 又は P 9 位置にある場合は、仮想カメラの移動は特別な動作となる。

図 42 にはボーナス時のカメラアクション時のカメラ位置の変化を螺旋で示す。カメラ位置はキャラクタを取り囲むように下側から上側に螺旋を描きながら注視点はキャラクタをカメラ位置の動きに合わせてキャラクタを中心に舐めるように映し出す。

仮想カメラが P 1 位置で左側のキャラクタが勝つ、又は P 9 位置で右側のキャラクタが勝った場合は、ボーナステージとなり、P 1 位置にある仮想カメラでは左側のキャラクタ

を中心に時計回りに螺旋状に下から上方向に上昇回転する。P9位置にある仮想カメラでは右側のキャラクタを中心に反時計回りに回転する。各キャラクタを中心に仮想カメラが一周したらカメラはセンタ位置のP5に移動する。

【0124】

図43はボーナス時のカメラアクションのフローチャートである。綱引きカメラアクションにおいて、S67あるいはS62でボーナスカメラアクションの状態になると、カメラ位置は該当キャラクタの正面下側になり、注視点は当該キャラクタのほぼ腰部を見上げる状態の設定位置に移動する(S91)。次にかカメラ位置のY座標を上方向にし(S92)、カメラ位置を外回りに回転させ(S93)、そしてキャラクタに向けて回転円を接近する方向に近づける(S94)。そしてカメラ位置がキャラクタの周囲を1周するまでS92に戻り、キャラクタの中心に螺旋状に画像を映し出し(S96)、終了すると、カメラ位置は初期状態のP5位置に戻り(S96)、ボーナス時のカメラアクションを終える。

図44にはボーナス時のカメラアクションにより画面に映し出される画像を時系列で示す。

【0125】

次にワンポイントアクションについて説明する。図45はワンポイントアクションのカメラ位置及び切替タイミングを示している。ここでは、仮想カメラの位置をキャラクタの上位置、中位置、下位置に位置させ、注視点はキャラクタの中央部に向いている。

このワンポイントアクションは、仮想カメラの位置を上下方向に上、中、下の3つの高さ位置に変更移動する。上下方向の移動のタイミングは、各ステージで用いるミュージックタイミングテーブルに予め設定されており、ミュージックのタイムテーブルに連動して動作する。これにより、曲タイムテーブルに合わせてカメラ位置が上、中、下、と変更になるので、綱引きアクションにおいて勝負がつかないあいこ状態でカメラの横移動がない場合でも、常にカメラ位置が変化するので、遊戯者にとり、動的な変化のある画像となり、飽きさせないのである。

【0126】

図46にはワンポイントアクションのカメラ位置の移動フローチャートを示す。

ゲーム中に流れている曲のタイムテーブルに設定されたタイミングデータを読み(S101)、カメラ位置を変更する指示があるかどうかを判定し(S102)、ある場合には、ターニングポイントの中から上、中、下の何れかを読み取ってカメラ位置を変更し(S103)、終了となる。S102でカメラ位置を変更する指示がなければ、カメラ位置はそのままキープされ、終了となる。

【0127】

図47には綱引きカメラアクション及びワンポイントカメラアクションによる画像の時系列を示す。

最初の画像はカメラ位置は中央位置の下側にある。次の画像ではカメラは右方向に移動しており、これは綱引きアクションにより右側に移動している。さらに3番目の画像ではさらに右方向にカメラ位置が移動しており、これも綱引きカメラアクションにより右方向に移動している。4番目の画像では、カメラの横方向の移動はないが、上方向にカメラ位置が移動しており、キャラクタを上から見下ろしている画像となっており、ワンポイントアクションによりカメラ位置が上に移動したことを示している。

【0128】

次には追いかけカメラアクションについて説明する。図48は追いかけカメラアクションの動作説明図である。キャラクタはダンスをしている関係上、常に固定位置に存在しているわけではなく、前後、左右、斜めに移動しながら踊るので、ステージ上の位置が移動する。その際に仮想カメラが表示する範囲をキャラクタの動作に応じて注意視点を移動させる動作である。図48(A)にその様子を示す。

最初のモーションデータのX方向(横方向)、Z方向(奥行き方向)の量をゼロとして、キャラクタのダンスによるモーションの移動量に応じて仮想カメラの注視点G1～G9

の9点に固定するのではなく移動させるのである。これにより、遊戯者から確実に網引きカメラアクションが行なわれているように見せる効果がある。

【0129】

図48(B)に仮想カメラとキャラクタのモーション移動を示す平面図と仮想カメラの表示画面を示す。当初のキャラクタの位置をC1とし、キャラクタがダンスにより位置をC2に移ると、仮想カメラの画面はキャラクタの位置がC1がC2に移動するので、C2の仮想カメラの画面位置が端に移動してしまう。当初のカメラの画像の範囲を斜線で示す。そこで、追いかけカメラアクションにより仮想カメラ位置は元のままで、仮想カメラの注視点をC2の方に振ることで、C2の位置を仮想カメラの画面の元の位置を確保するのである。追いかけカメラアクションでは、キャラクタのモーションが激しいと仮想カメラが表示する範囲がかなり揺れるため、注視点の移動は揺れが少ないようにキャラクタのモーション移動より少なく比率で動く補正をかける。これによりカメラの注視点を画面にいるキャラクタの位置に移動させることで、キャラクタの位置を確保するのである。

キャラクタは2人が登場して左右の位置でダンスをして、その位置を移動するのであるが、2人のキャラクタの移動は略同一方向であり、常に距離は略同一となる。

【0130】

図49には追いかけカメラアクションのカメラの注視点の移動を示すフローチャートである。

ダンス開始時はモーション移動値をステージ中央に合わせ初期化し(S111)、略画面中央位置に2人のキャラクタが表示されている。ダンスの進行に合わせキャラクタのモーションが左右に移動するので、その移動量に応じて、注視点の移動を行なう(S112)。

【0131】

次に網引きカメラアクションにおいて、あいこになった場合の処理を説明する。両者があいことなった場合に、通常はあいことして引き分けにするのであるが、ここでは何れかを勝たせるためにラッキーカラーのラッキー度を反映する。

図50にはあいこ処理のフローチャートを示す。あいこの場合は、あいこ判定を行ない(S121)、ここであいこのまま引き分けにするかどうかをコンピュータが内部でランダムに乱数を発生させて決める。もしここであいこのまま引き分けることになれば、あいこと表示し、同点となる(S122)。S121であいこのままとしないとなれば、図32に示したラッキーカラーの数が多い方のプレイヤーを勝たせるか、負けさせるかを判定する(123)。ここでは通常はラッキーカラーの数が多い方が有利なようにしてあるが、必ずしも勝つとは限らないのである。S123でラッキーカラーの多い方が勝ちとなれば、ラッキーカラーの数の多い方のプレイヤーにラッキーと画面に表示し勝ちとする(S124)。もしラッキーカラーの数が少ない方のプレイヤーが勝ちとなれば、ラッキーカラーの数の少ないほうのプレイヤーにラッキーと画面に表示し勝ちとする(S125)。

【産業上の利用可能性】

【0090】

本願は各種のカードゲーム機に応用が可能であり、業務用ゲーム機ばかりでなく、バーコードリーダを有することで家庭用のゲーム機や携帯用ゲームにも利用が可能である。

【図面の簡単な説明】

【0091】

【図1】カード入力可能な遊戯装置の一例である。

【図2】本願遊戯装置に用いるおしゃれ魔法カードの一例(ヘア&メイクアップカード)である。

【図3】おしゃれ魔法カードのなかのドレスアップカードである。

【図4】おしゃれ魔法カードのなかのフットウェアカードである。

【図5】おしゃれ魔法カードのなかのスペシャルアイテムカードである。

【図6】遊戯カードのカードリーダ本体の三面図である。

【図7】カードリーダ本体の内部構造を示す図である。

【図 8】カードリーダの内部側面と遊戲カードをスキャンする状態示す図である。

【図 9】情報処理装置のブロック図である。

【図 10】ダンスパーティのステージを示す図である。

【図 11】本遊戲の全体の進行をモニター画面の絵と共に説明する図である。

【図 12】おしゃれ魔法カードでの着せ替えについて説明する図である。

【図 13】本発明のキャラクタ生成プログラムの動作シーケンスを示すフローチャートである。

【図 14】ヘア&メイクアップカードのアイテム番号毎のカードの表面である。

【図 15】ヘア&メイクアップカードのアイテム番号毎のカードの表面である。

【図 16】ドレスアップカードのアイテム番号毎のカードの表面である。

【図 17】ドレスアップカードのアイテム番号毎のカードの表面である。

【図 18】ドレスアップカードのアイテム番号毎のカードの表面である。

【図 19】フットウェアカードのアイテム番号毎のカードの表面である。

【図 20】フットウェアカードのアイテム番号毎のカードの表面である。

【図 21】おしゃれパワーの算定方法を示す図である。

【図 22】おしゃれ魔法カードのデータの内容である。

【図 23】おしゃれ魔法カードのパラメータの相関関係を示すブロック図である。

【図 24】ダンスバトル画面である。

【図 25】入力するタイミングを示すタイムチャートである。

【図 26】アイドルステージでのダンスバトルを示している。

【図 27】おしゃれ魔法カードの第2実施例のヘア&メイクアップカードである。

【図 28】おしゃれ魔法カードの第2実施例のドレスアップカードの表面である。

【図 29】おしゃれ魔法カードの第2実施例のフットウェアカードの表面である。

【図 30】おしゃれ魔法カードの第2実施例のスペシャルカードの表面である。

【図 31】ラッキーカラー表示画面である。

【図 32】各属性カード毎に対するラッキーカラーの入力できる数を示す図である。

【図 33】ダンスバトル画面と操作卓の押しボタンを示す図である。

【図 34】ダンスバトル中の画面を示す図である。

【図 35】バトル画面における押す表示と、ボタン押しが成功する範囲を示す時系列を示す図である。

【図 36】親子でオス表示が3回連続して表示された場合の、叩いたボタンの回数別によるOKとBADとなるケースを示す図である。

【図 37】ボタン入力判定のフローチャートである。

【図 38】図37のS50の表示効果のフローチャートである。

【図 39】仮想カメラアクションを示すフローチャートである。

【図 40】ステージの左右に二人のキャラクタが立っている平面の略図である。

【図 42】ボーナス時のカメラアクション時のカメラ位置の変化を螺旋で示す図である。

【図 43】ボーナス時のカメラアクションのフローチャートである。

【図 44】ボーナス時のカメラアクションにより画面に映し出される画像を時系列を示す図である。

【図 45】ワンポイントアクションのカメラ位置及び切替タイミングを示す図である。

【図 46】ワンポイントアクションのカメラ位置の移動フローチャートである。

【図 47】綱引きカメラアクション及びワンポイントカメラアクションによる画像の時系列である。

【図 48】追いかけカメラアクションの動作説明図である。

【図 49】追いかけカメラアクションのカメラの注視点の移動を示すフローチャートである。

【図 50】あいこ処理のフローチャートである。

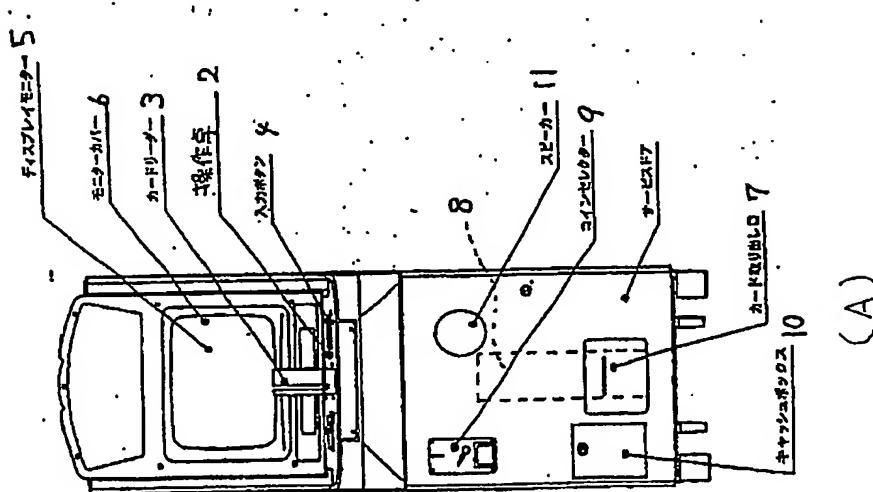
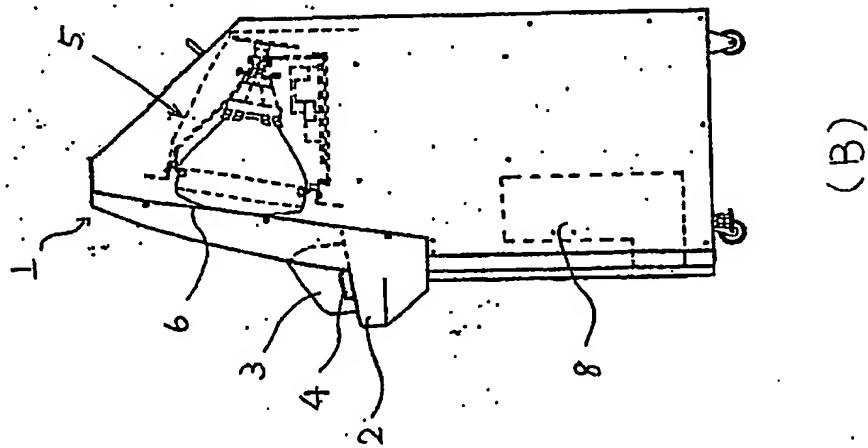
【図51】従来技術のすてきなおひめさまの画面である。

【符号の説明】

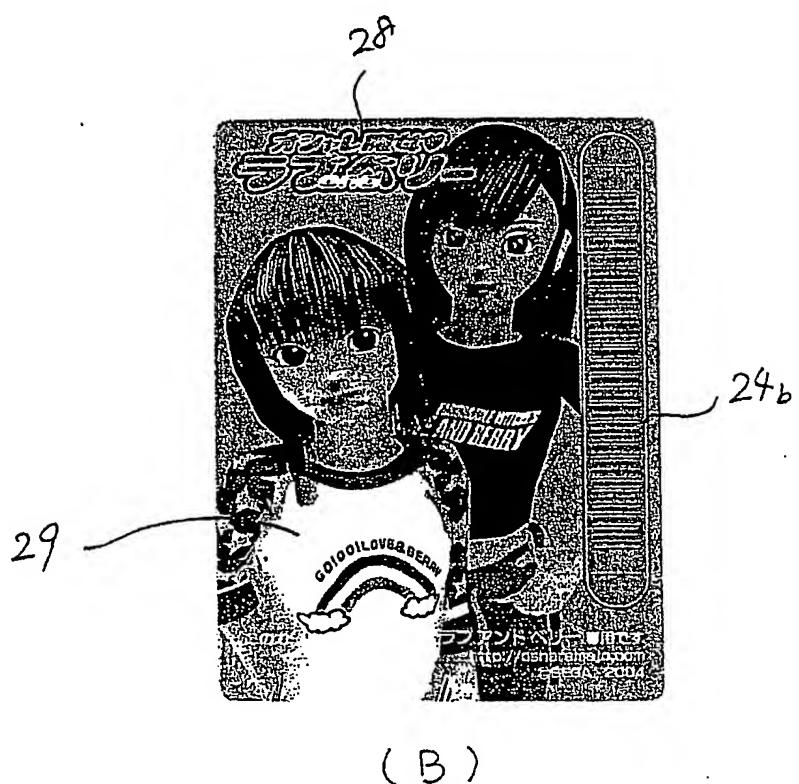
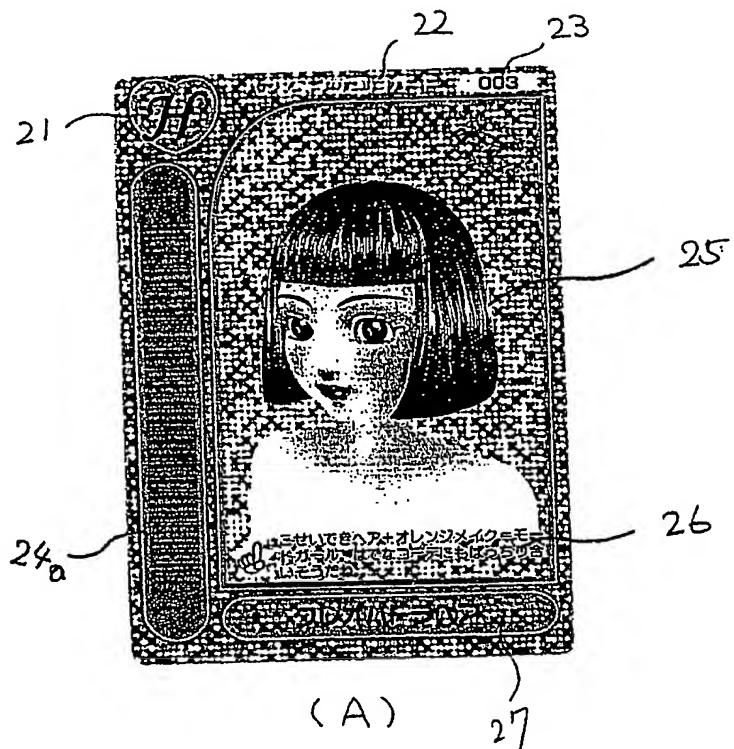
【0092】

- 1 … 遊戯装置
- 3 … カードリーダ
- 4 … 入力ボタン
- 5 … ディスプレイモニター
- 7 … カードディスプエンサー
- 11 … スペーカー

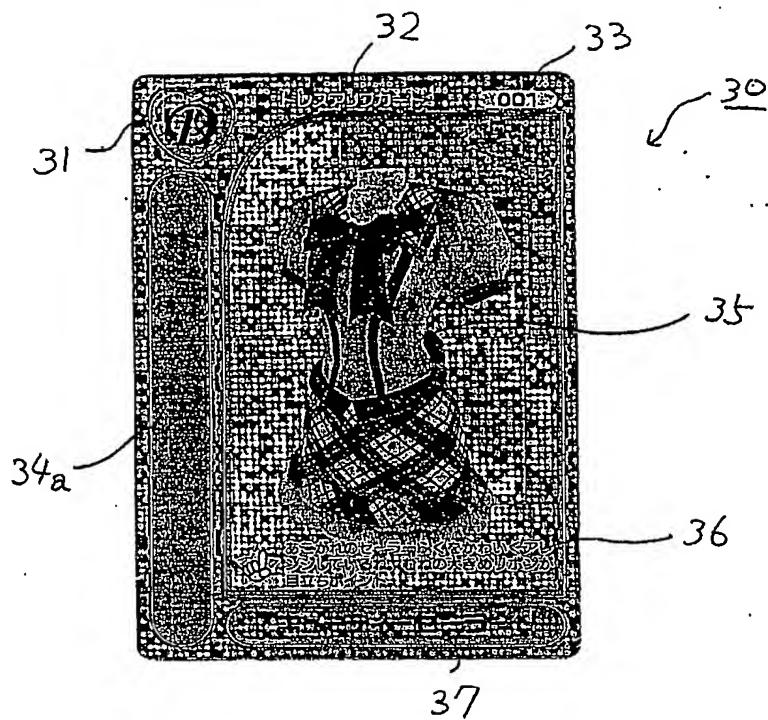
【書類名】 図面
【図1】



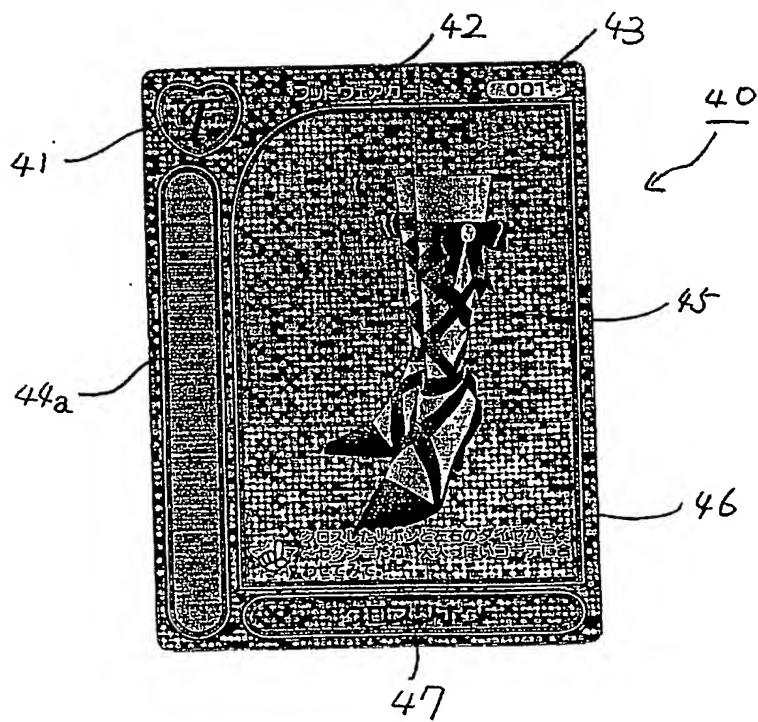
【図 2】



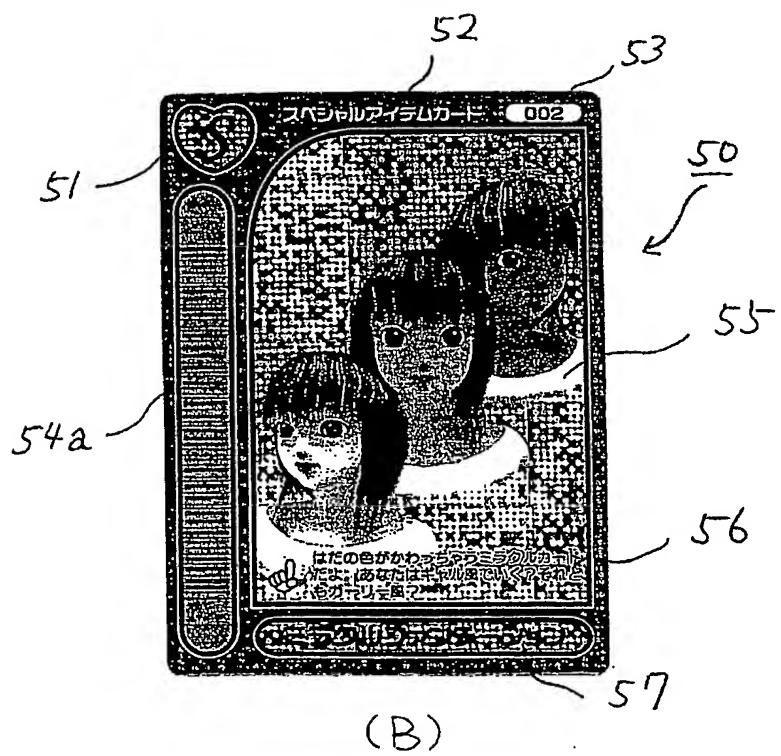
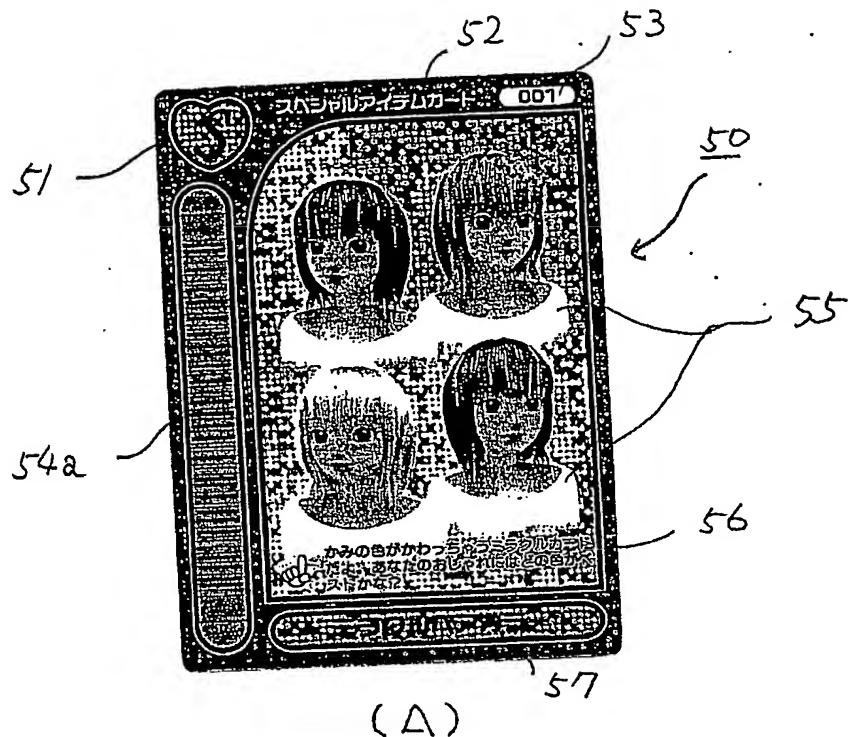
【図 3】



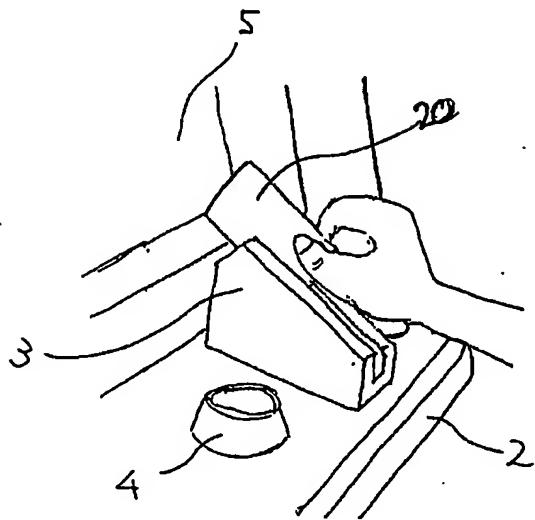
【図 4】



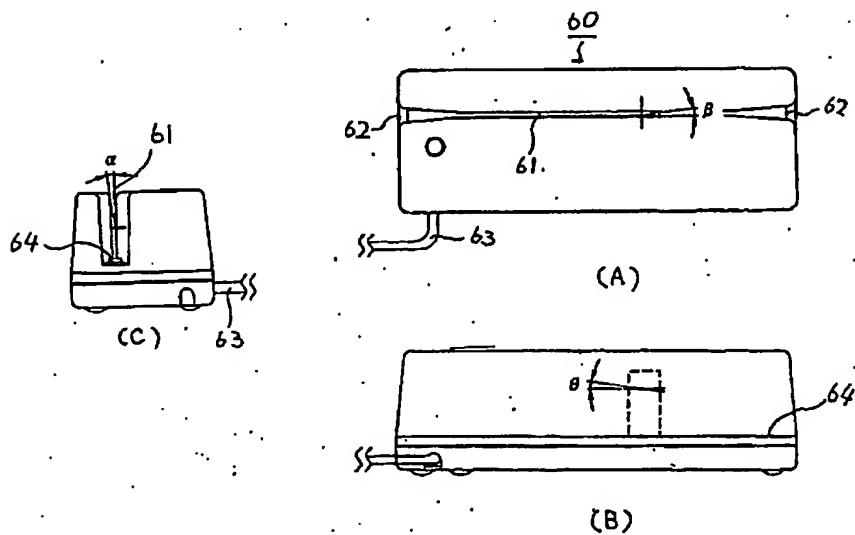
【図 5】



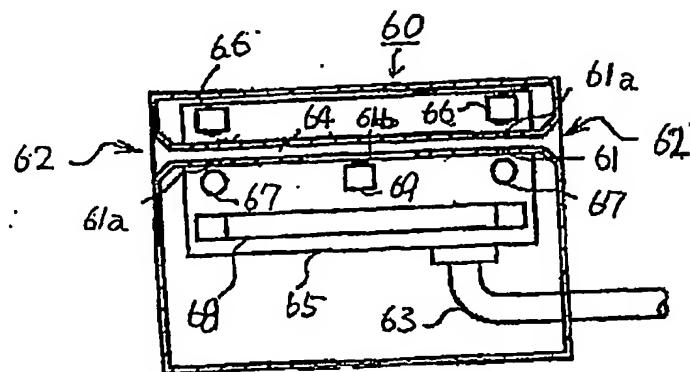
【図6】



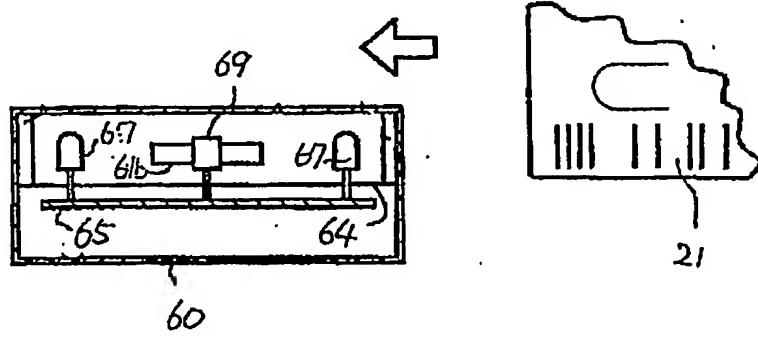
【図7】



【図8】

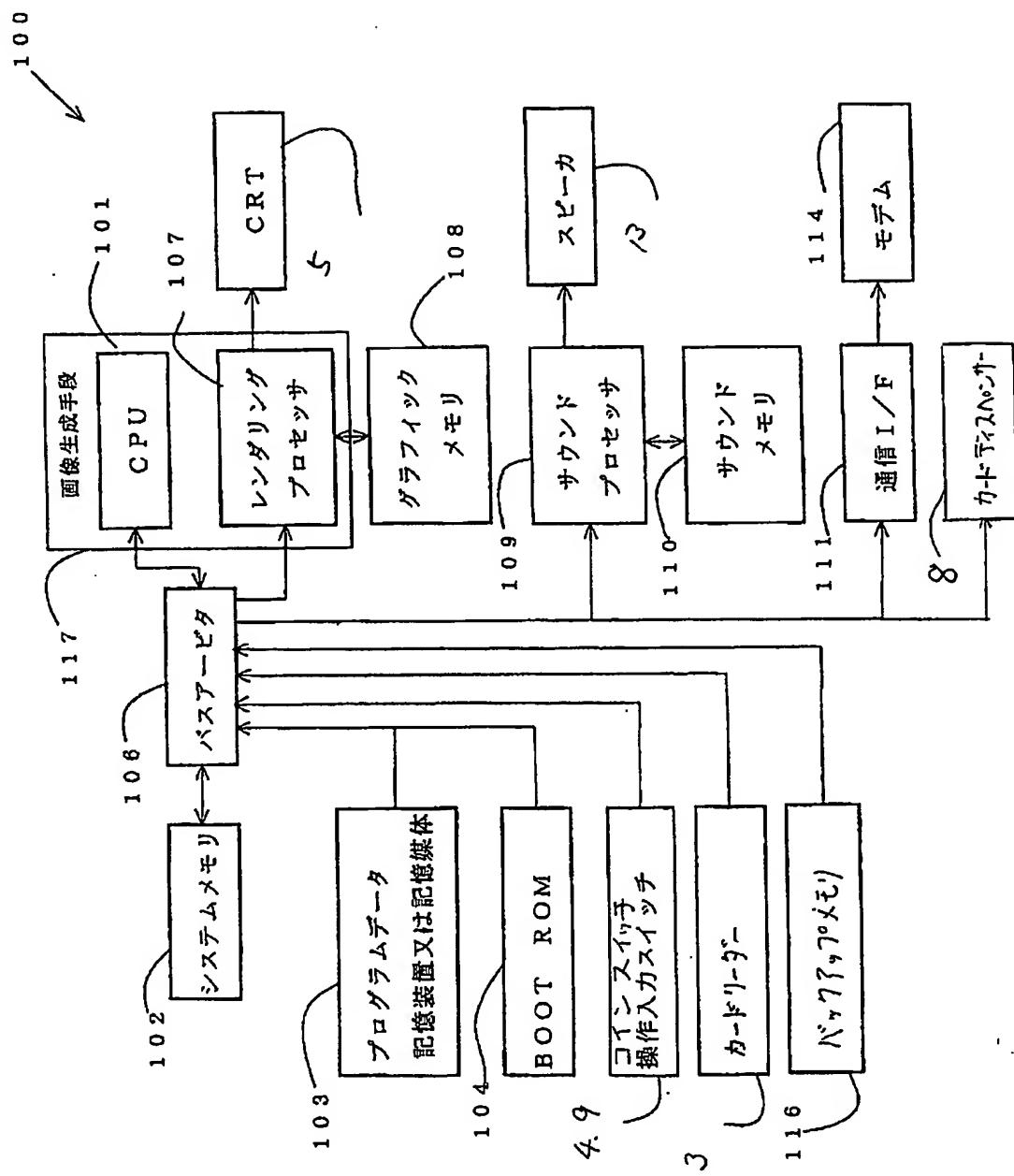


(A)

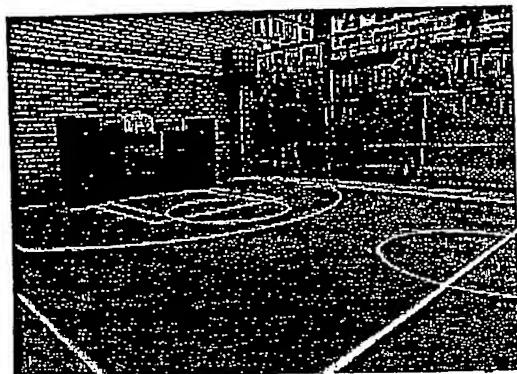


(B)

【図9】



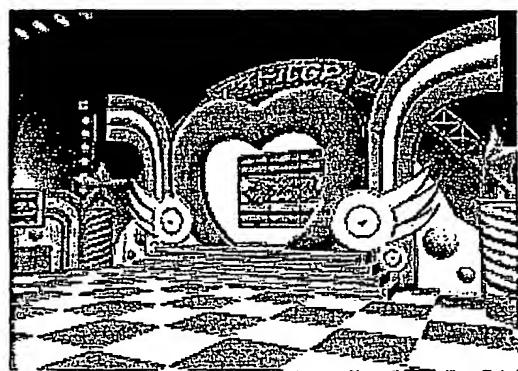
【図10】



(△)



(B)

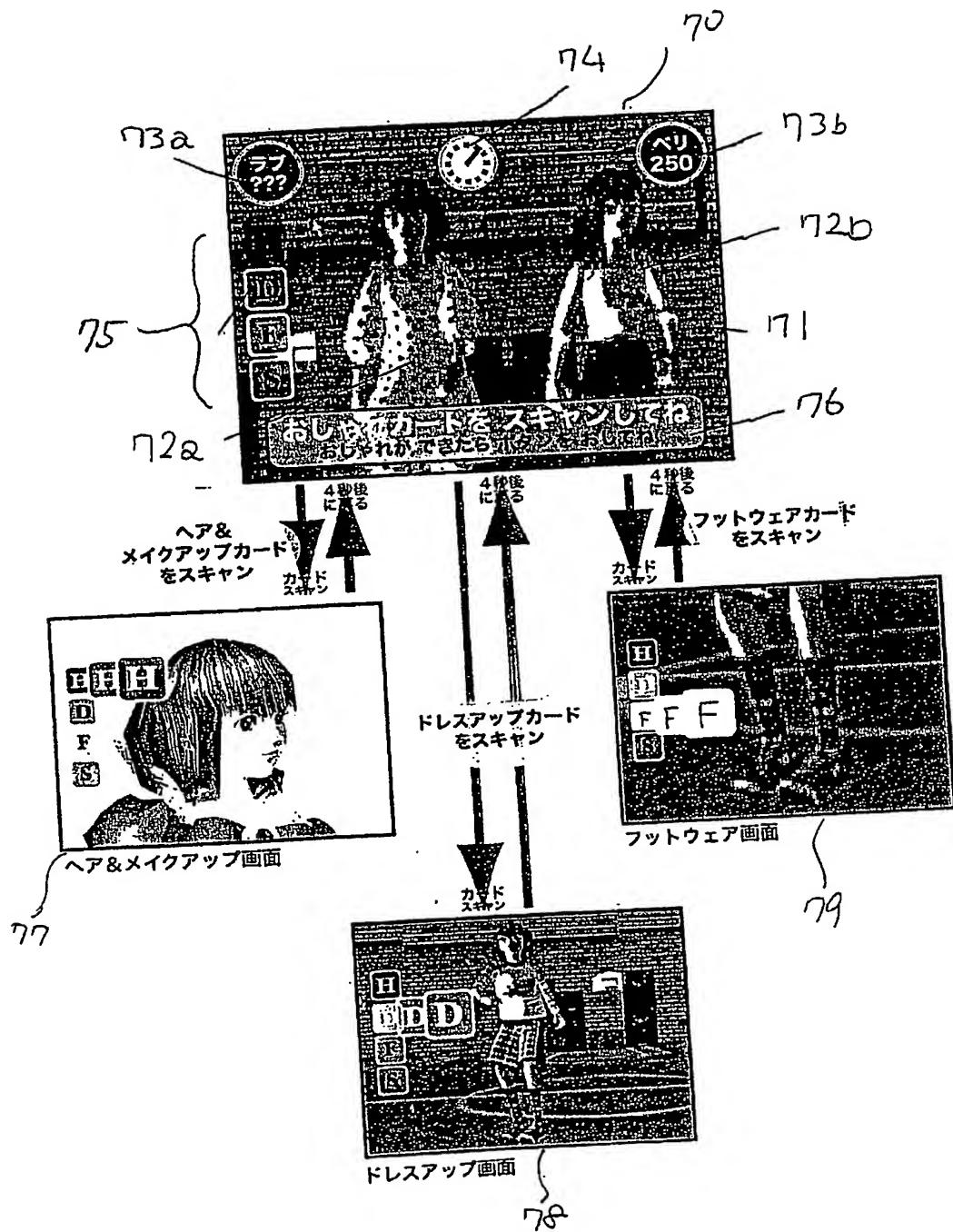


(C)

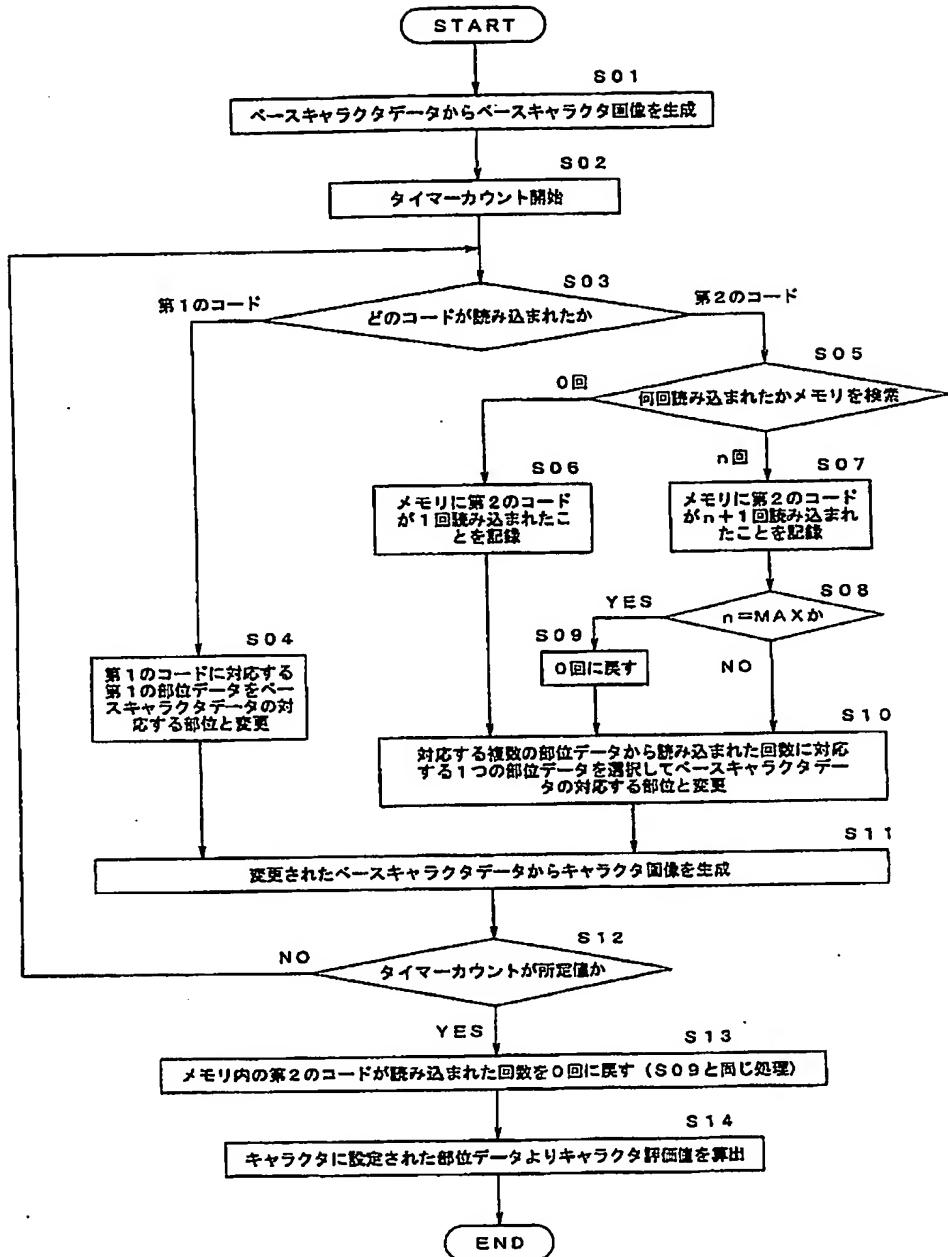
【図11】



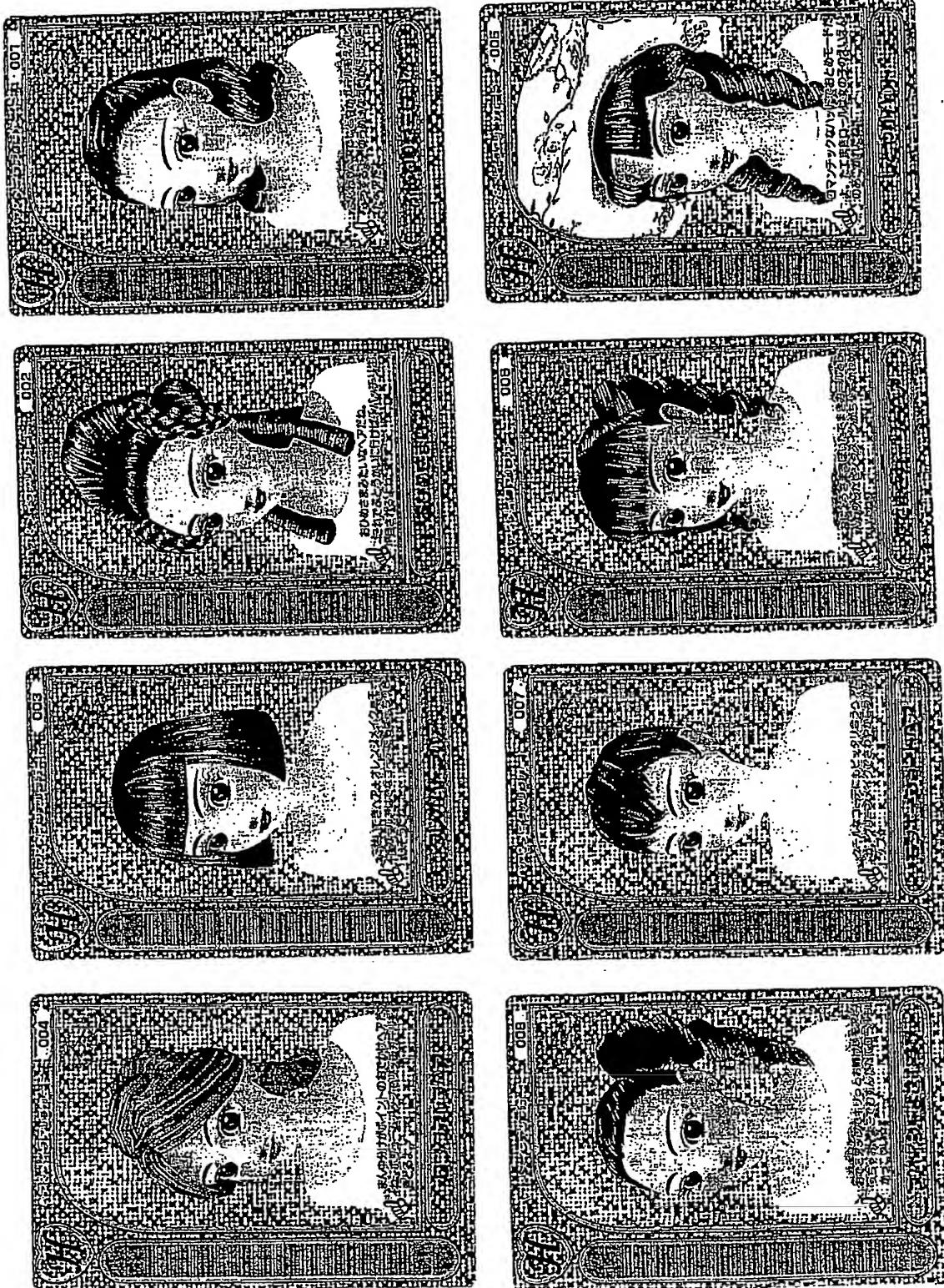
【図12】



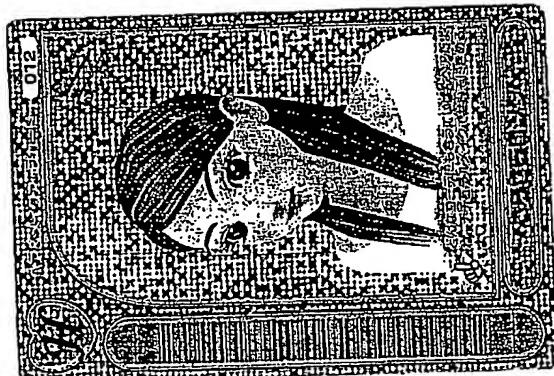
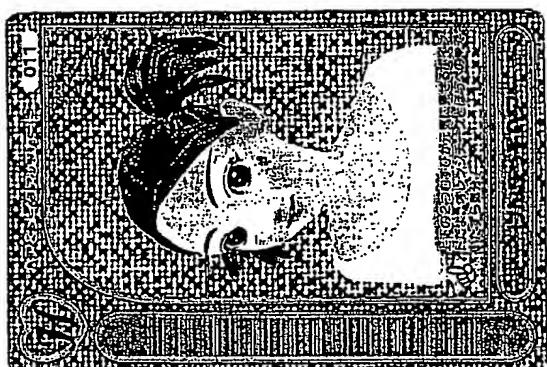
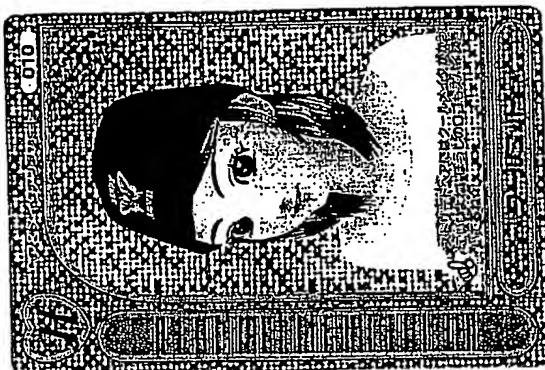
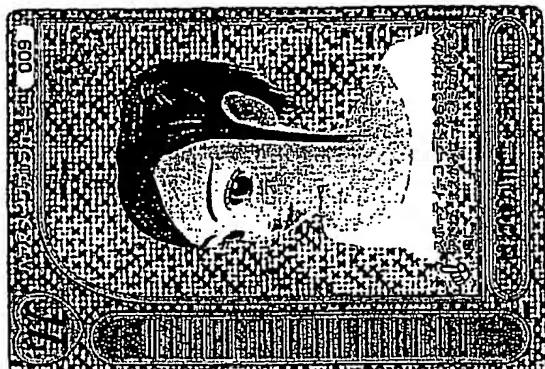
【図13】



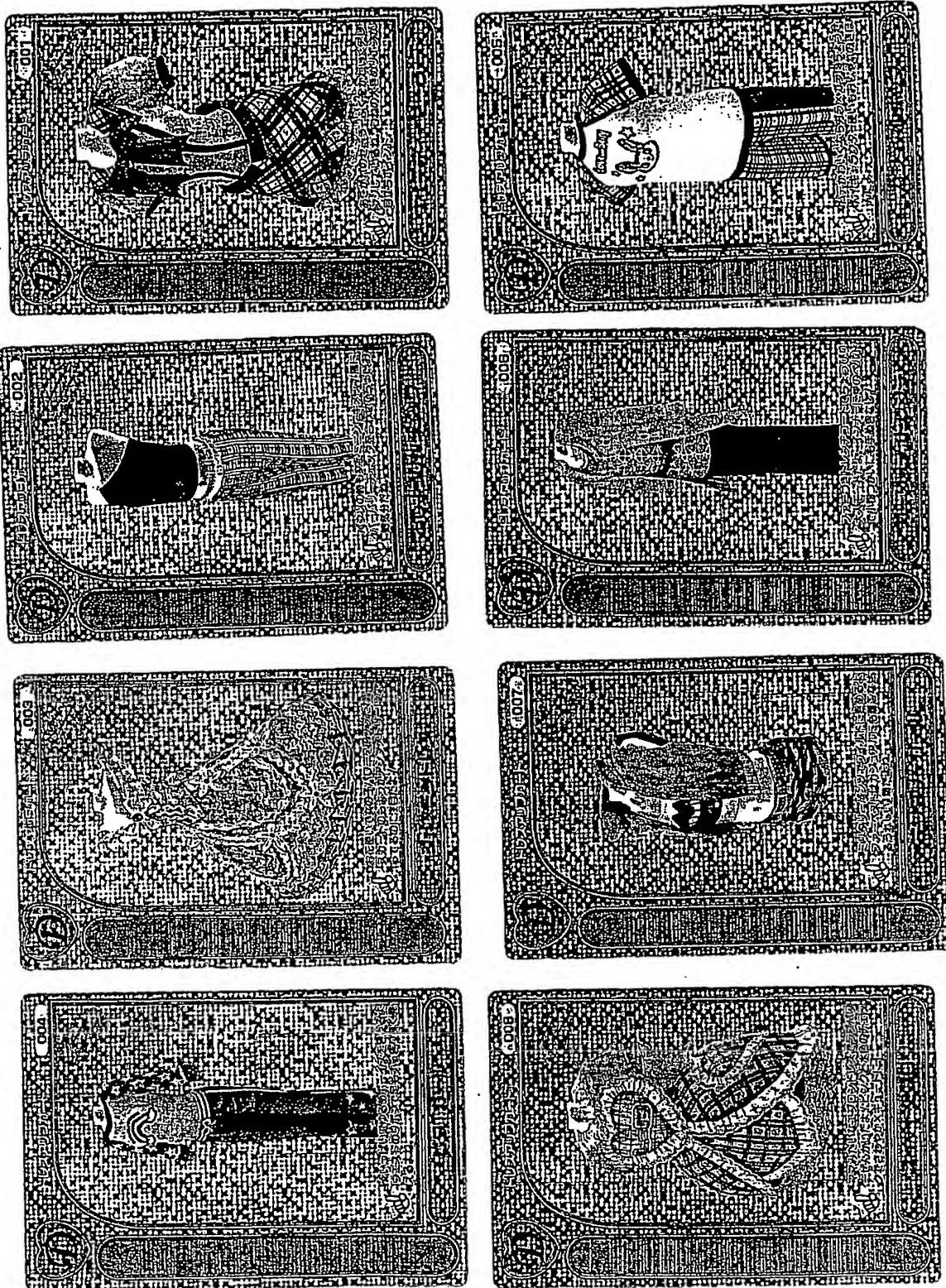
【図 14】



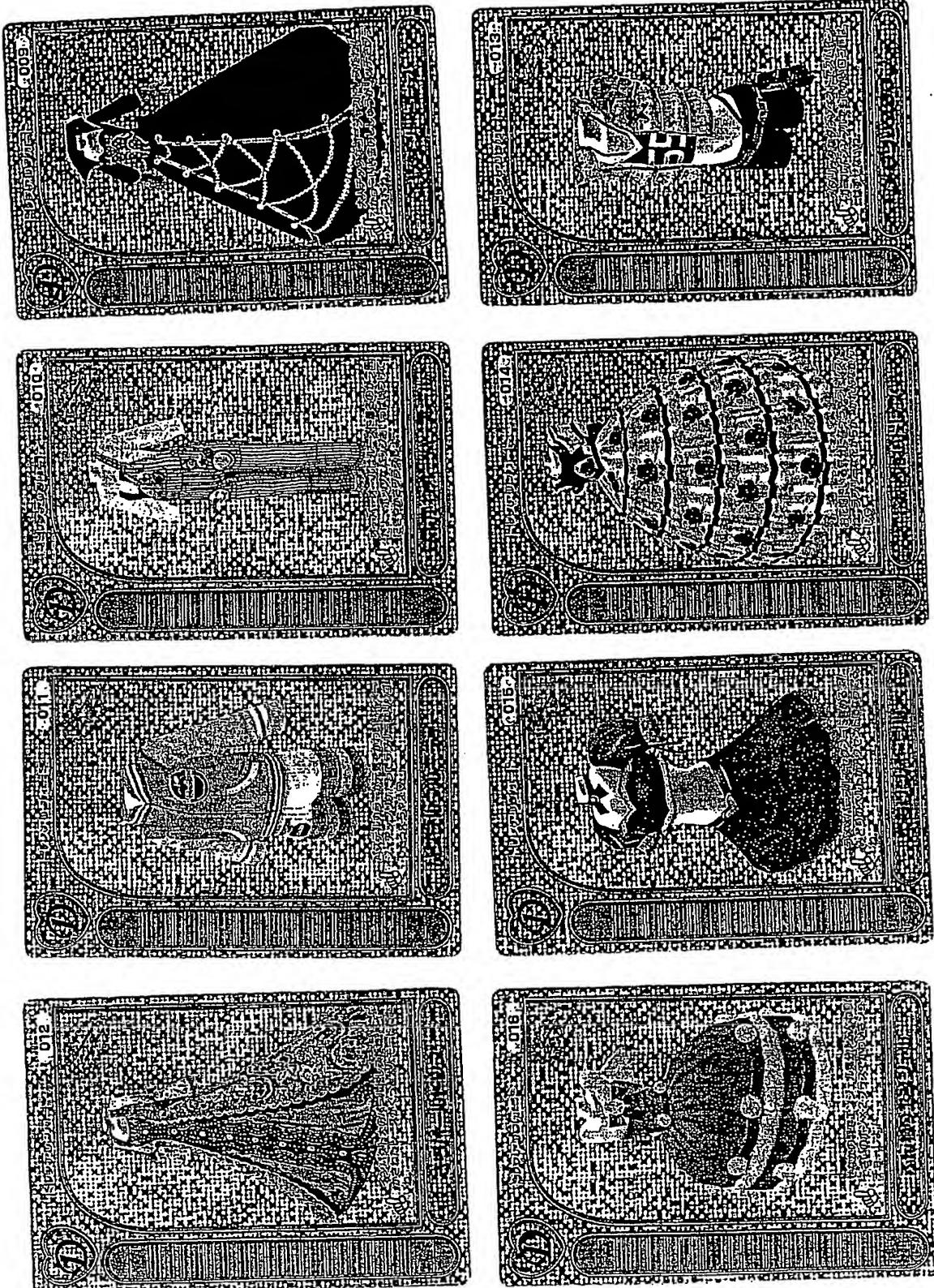
【図15】



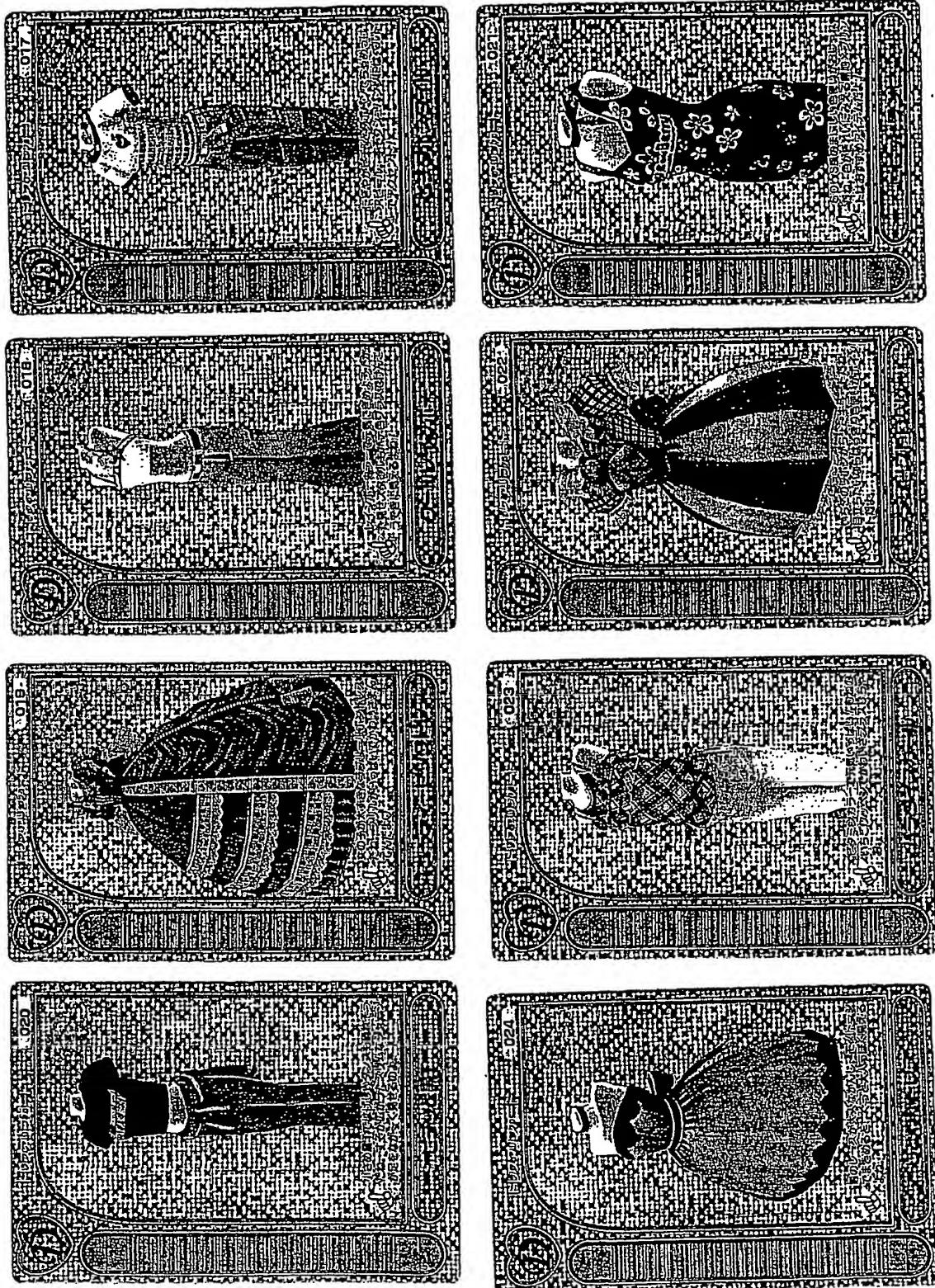
【図 16】



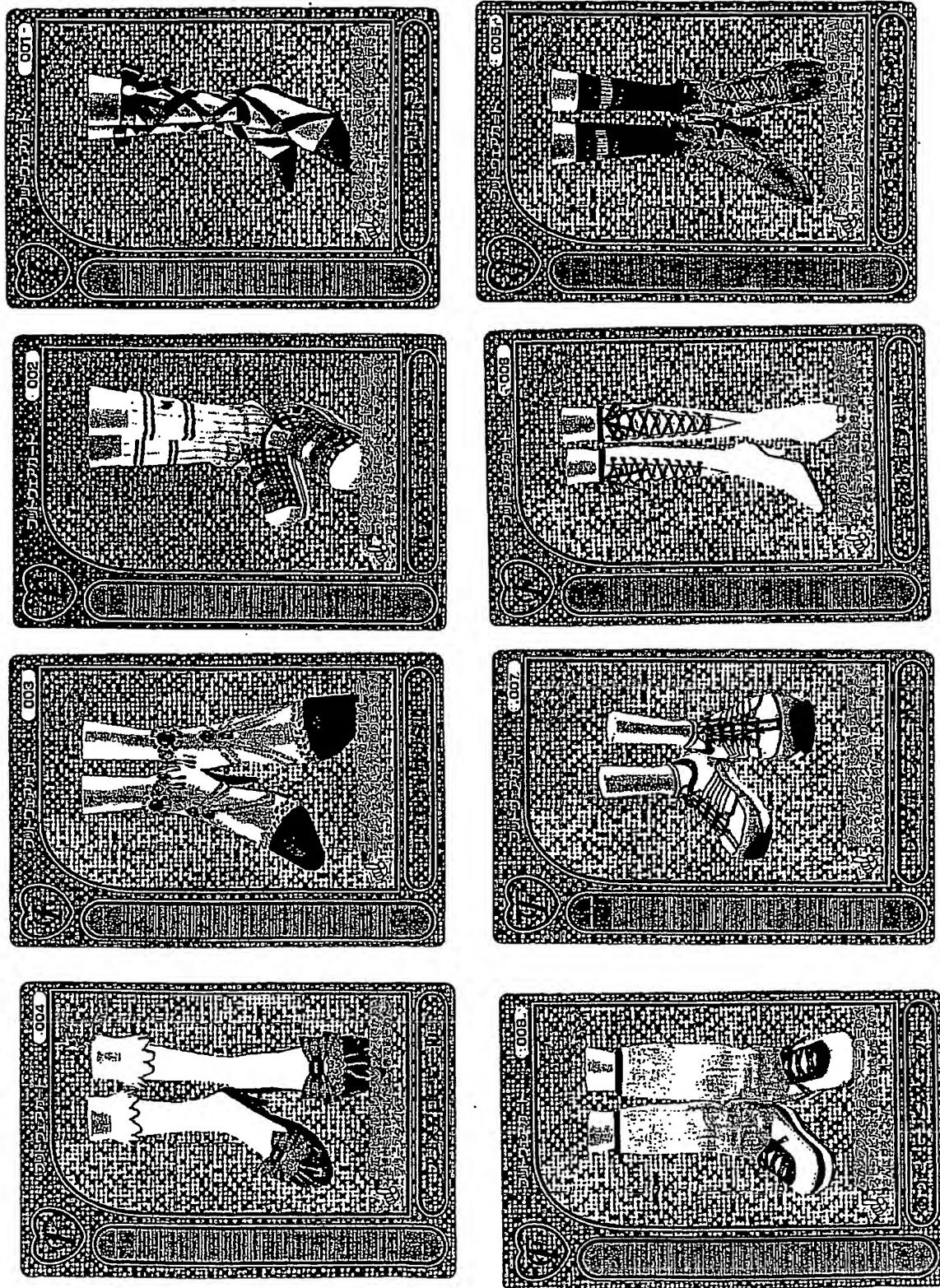
【図 17】



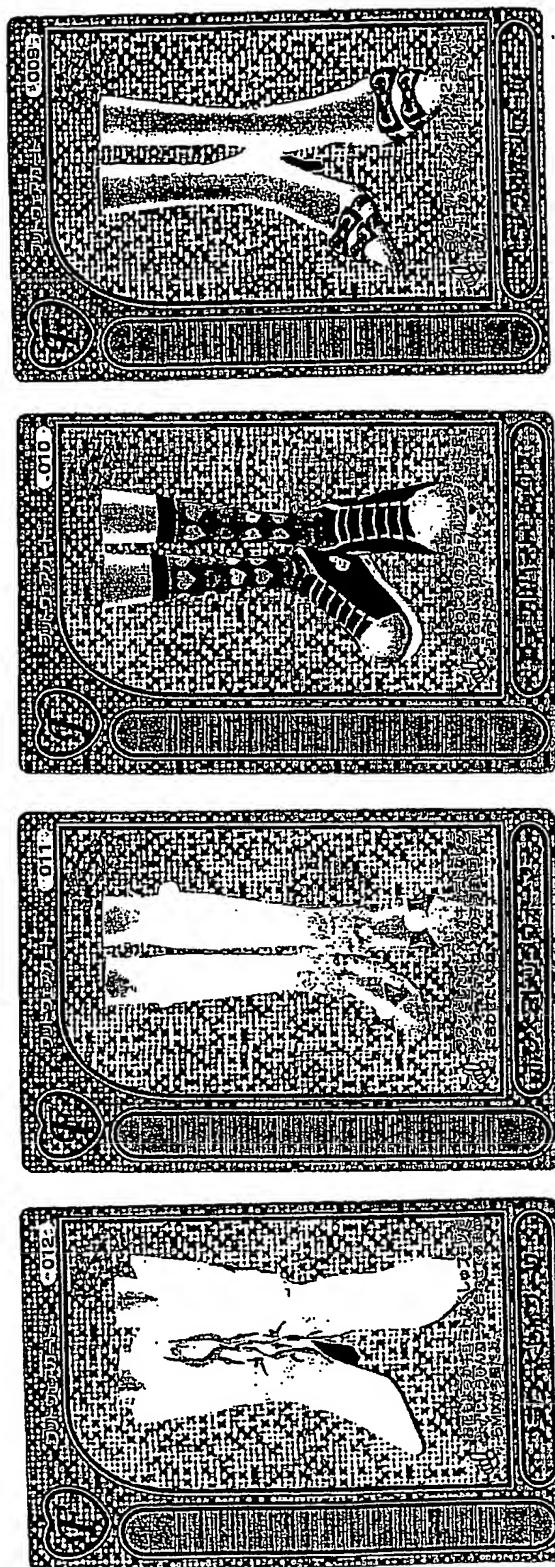
【図18】



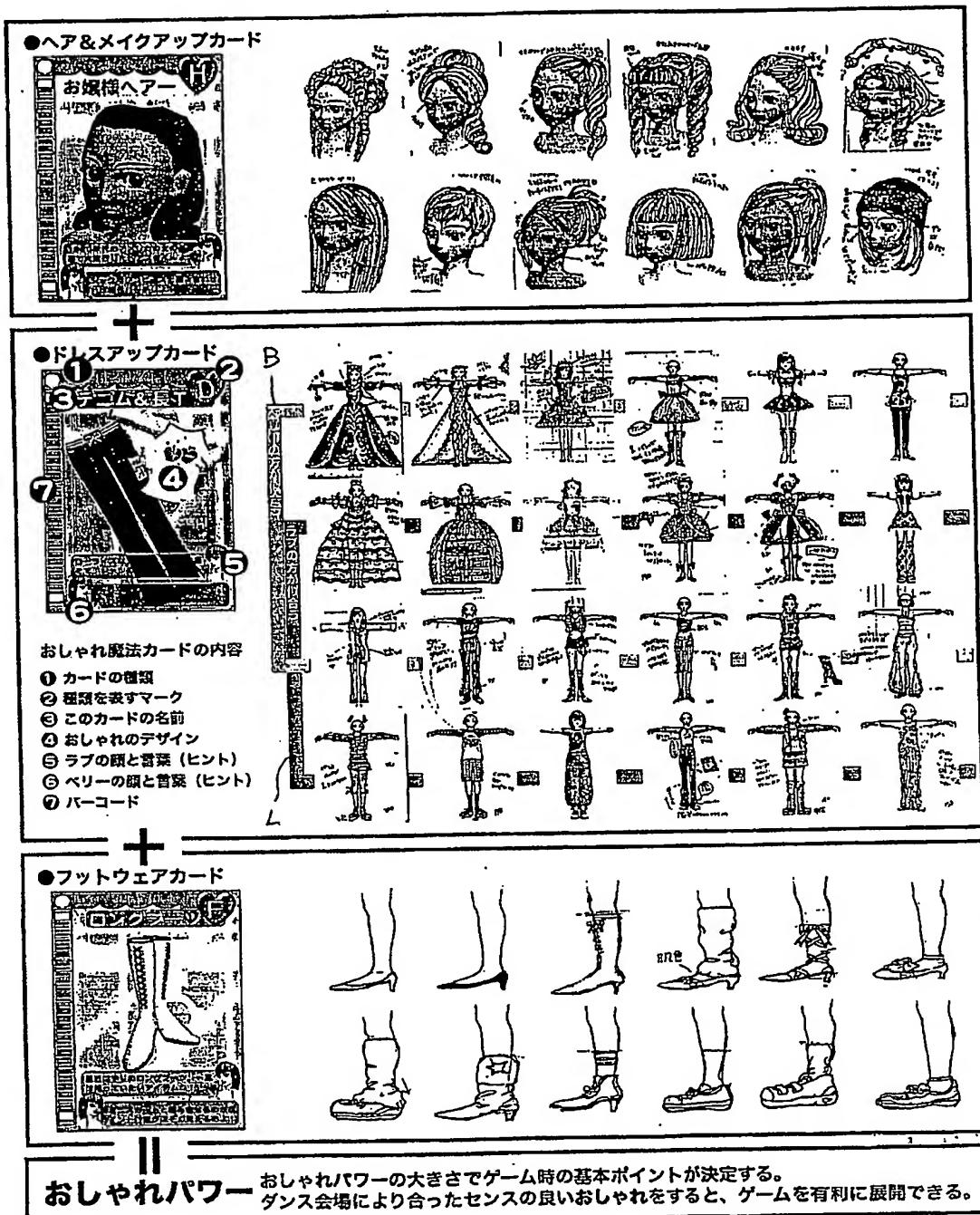
【図19】



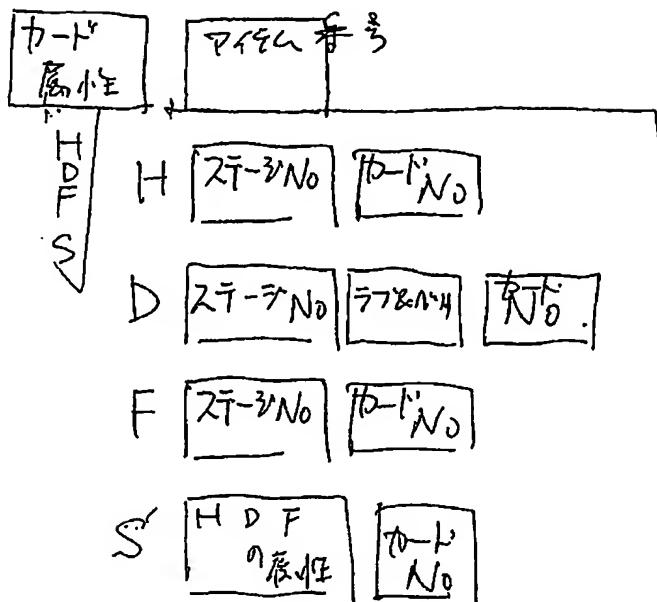
【図20】



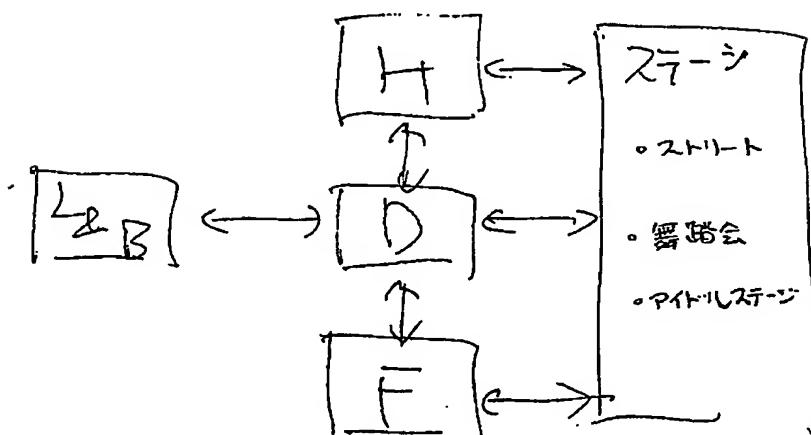
【図21】



【図 2 2】

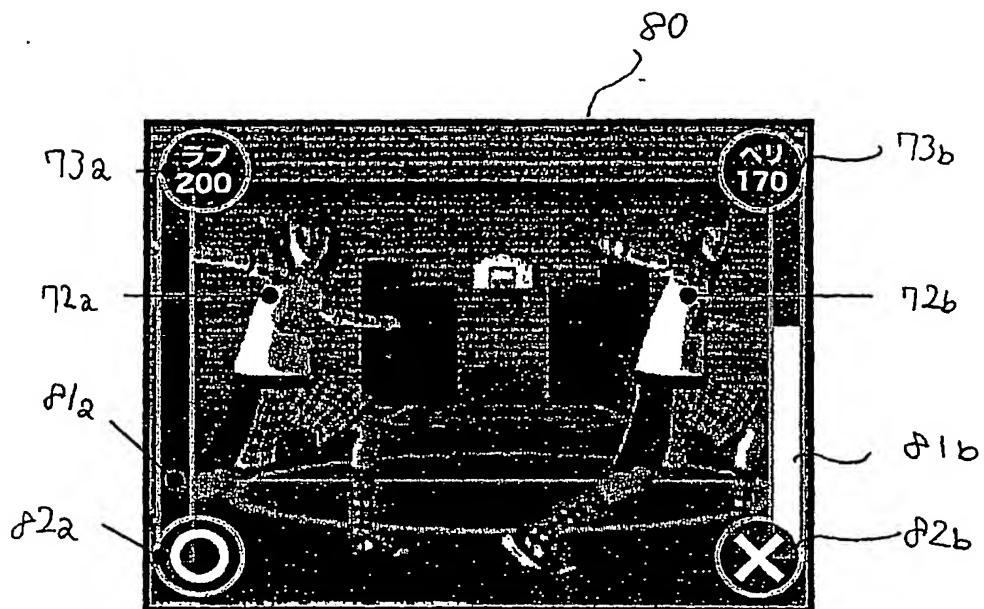


【図 2 3】

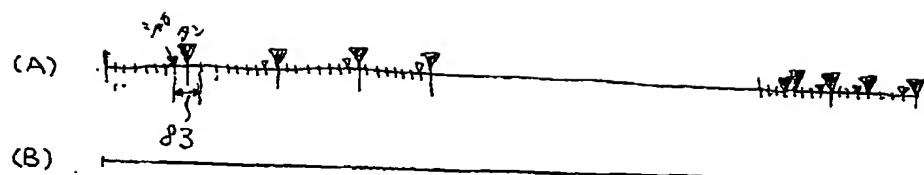


S は 特別に 料理

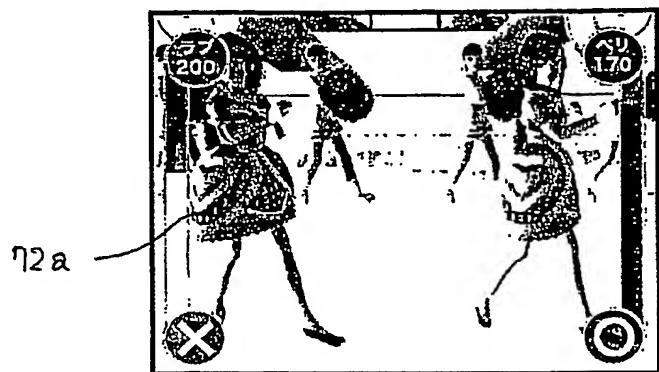
【図 24】



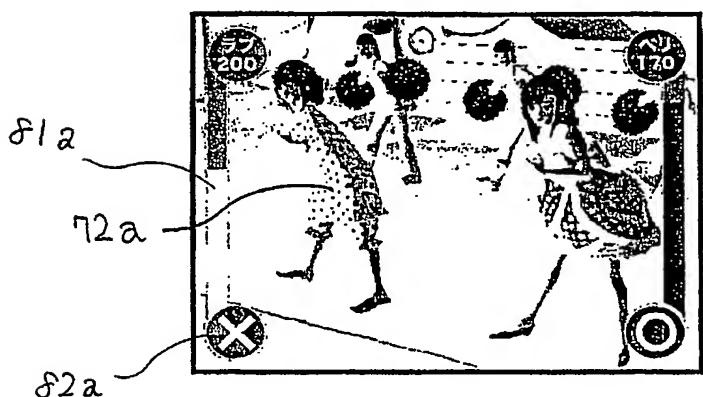
【図 25】



【図26】

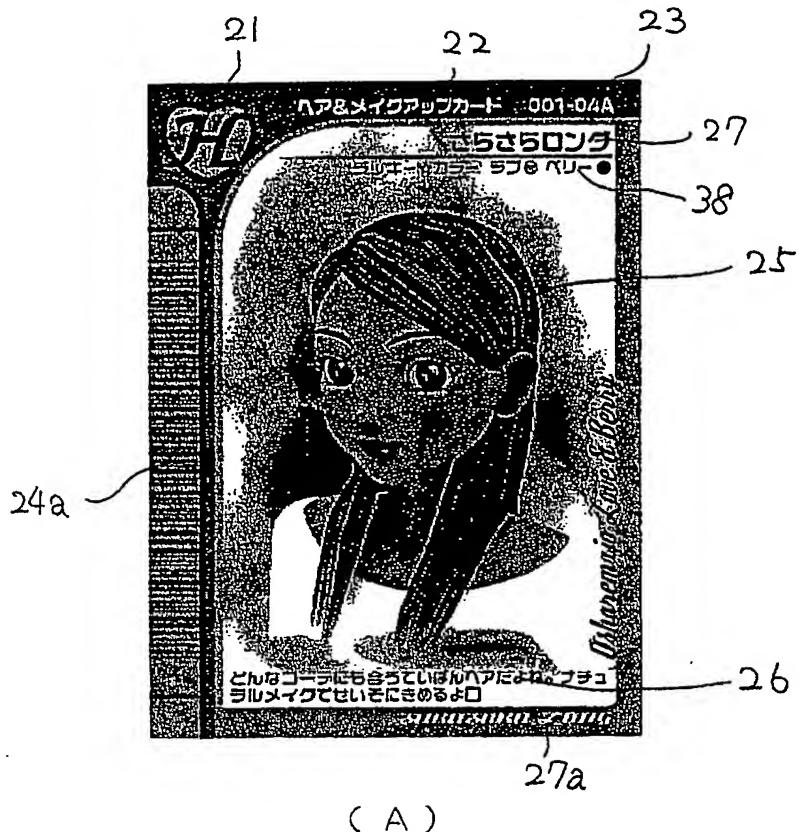


(A)

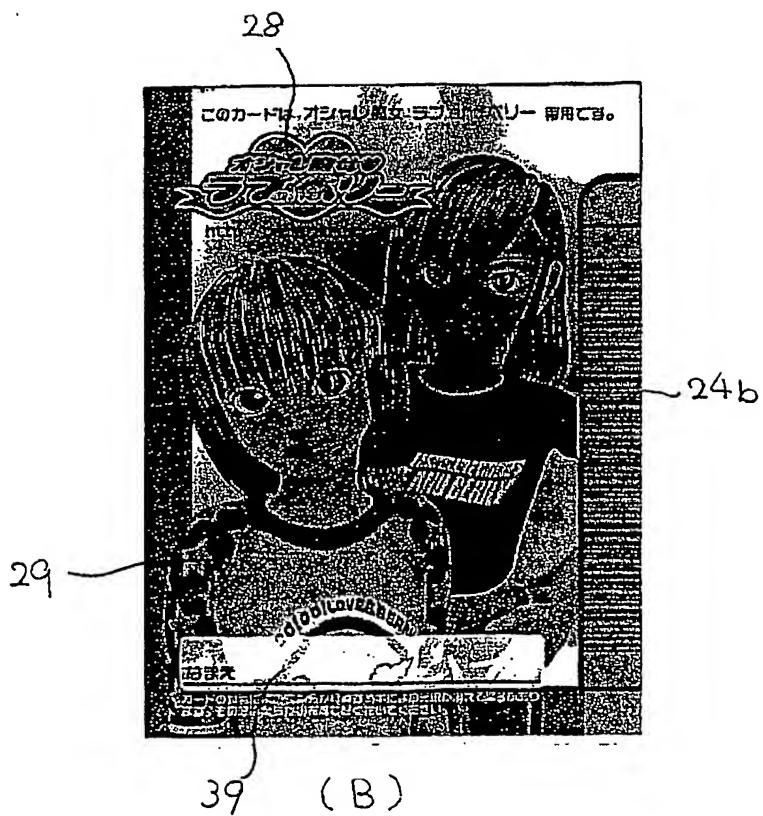


(B)

【図27】

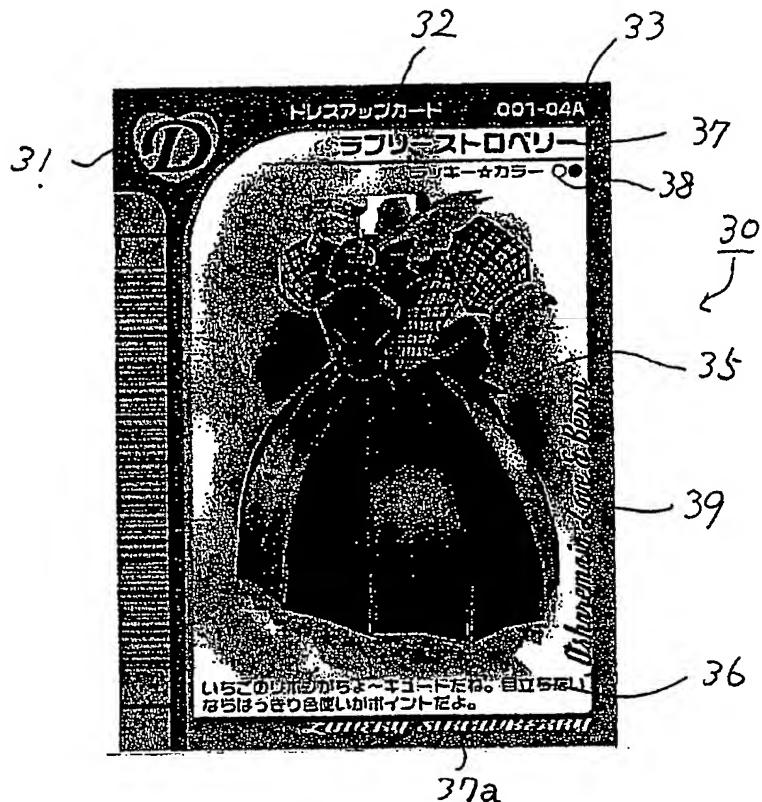


(A)

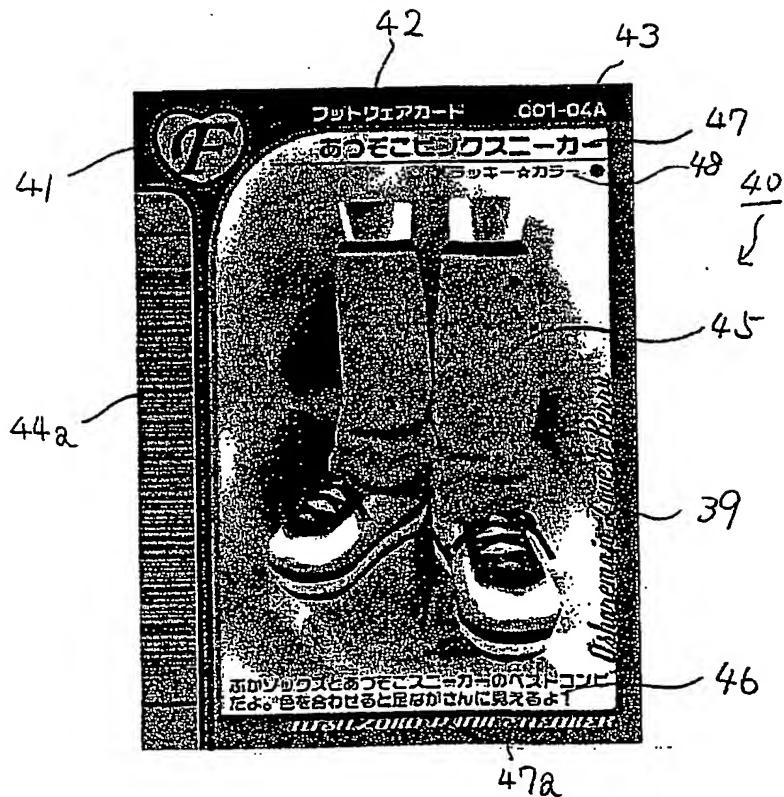


39 (B)

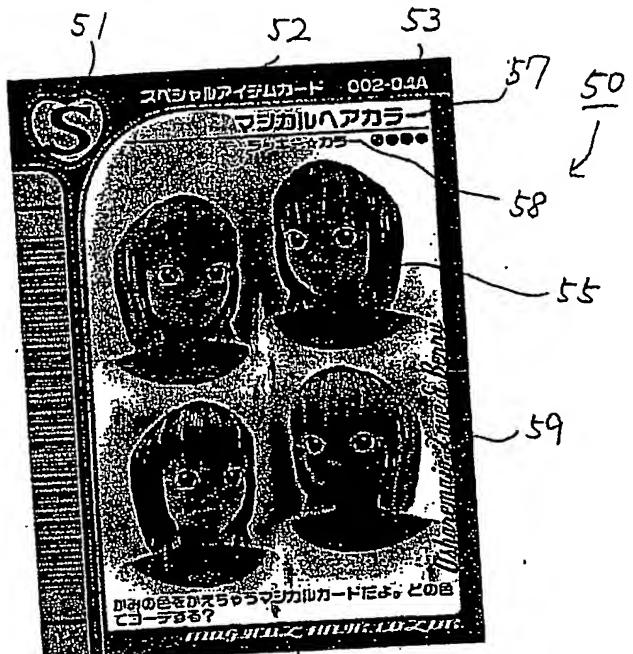
【図28】



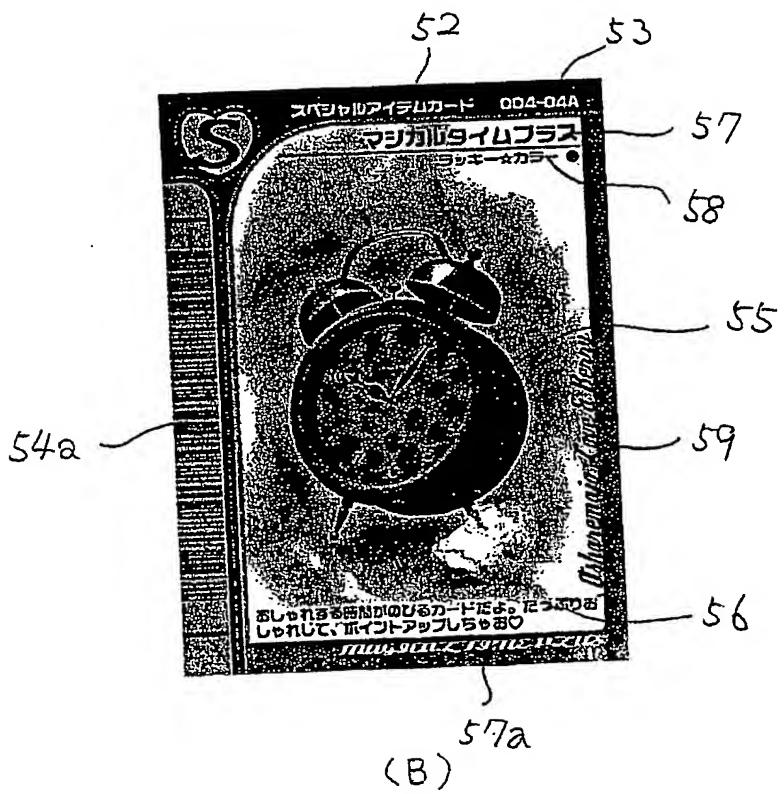
【図29】



【図30】

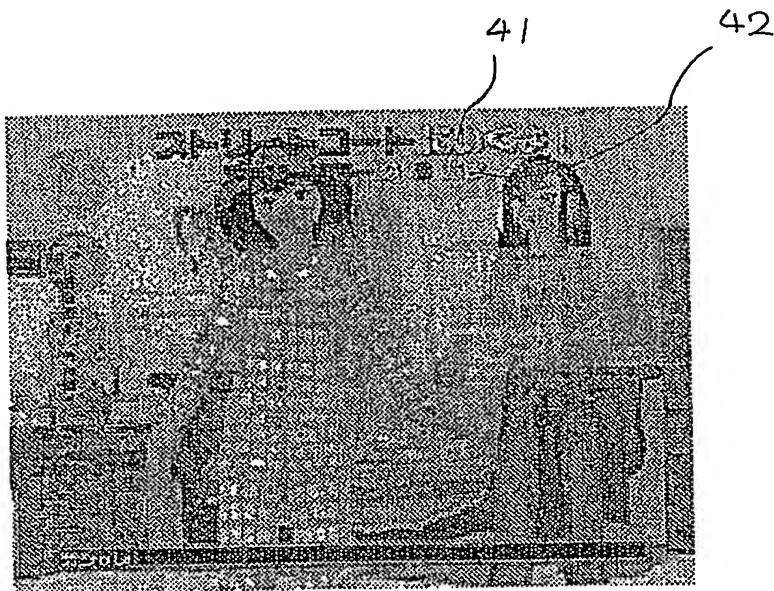


(A)



(B)

【図 31】

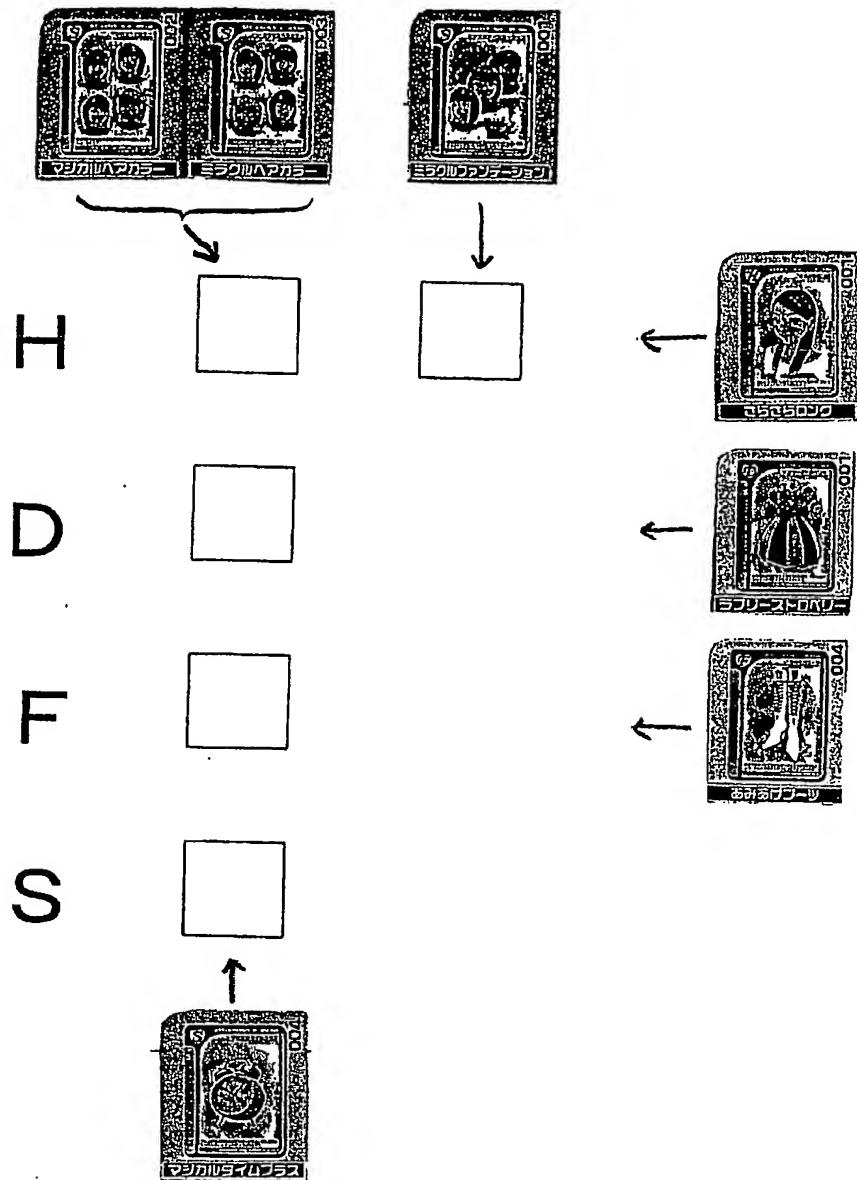


(A)

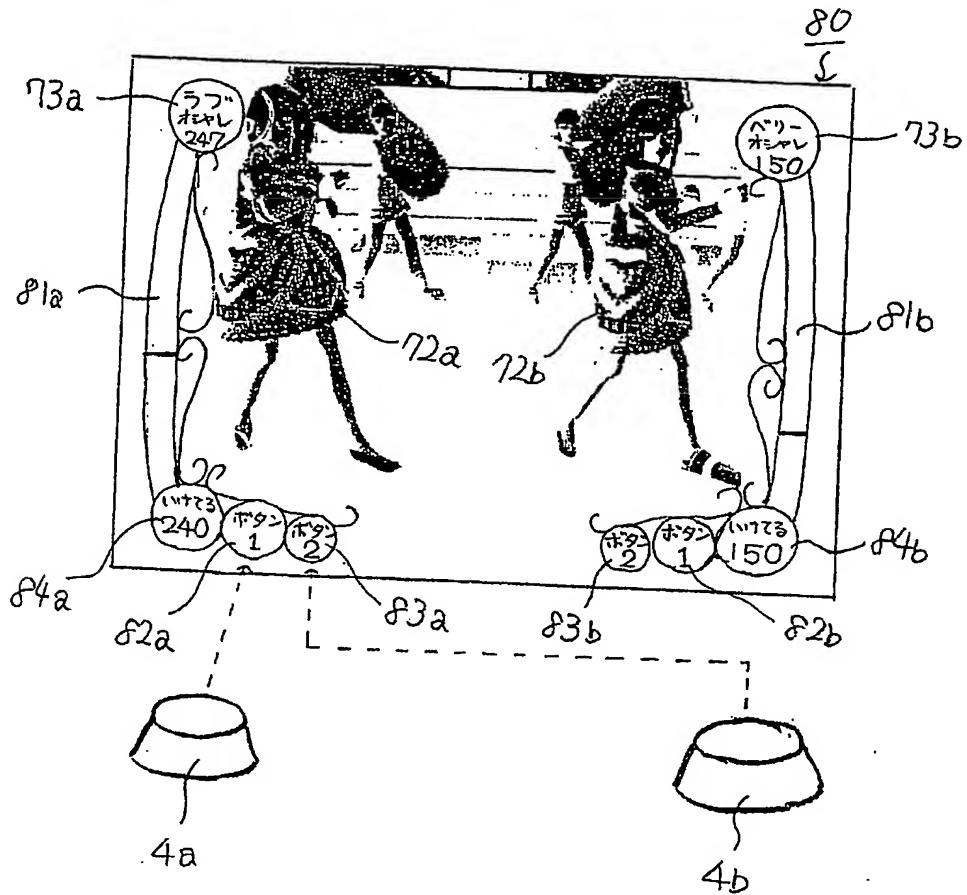


(B) 43

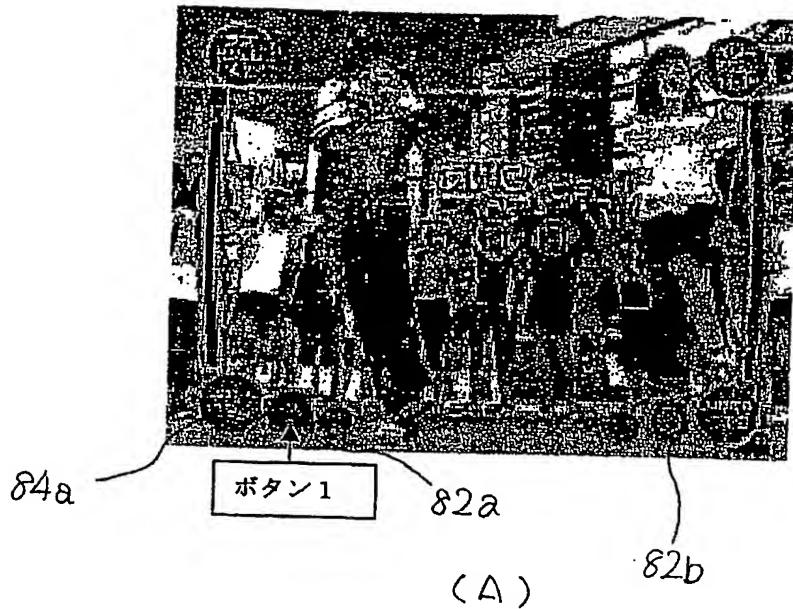
【図32】



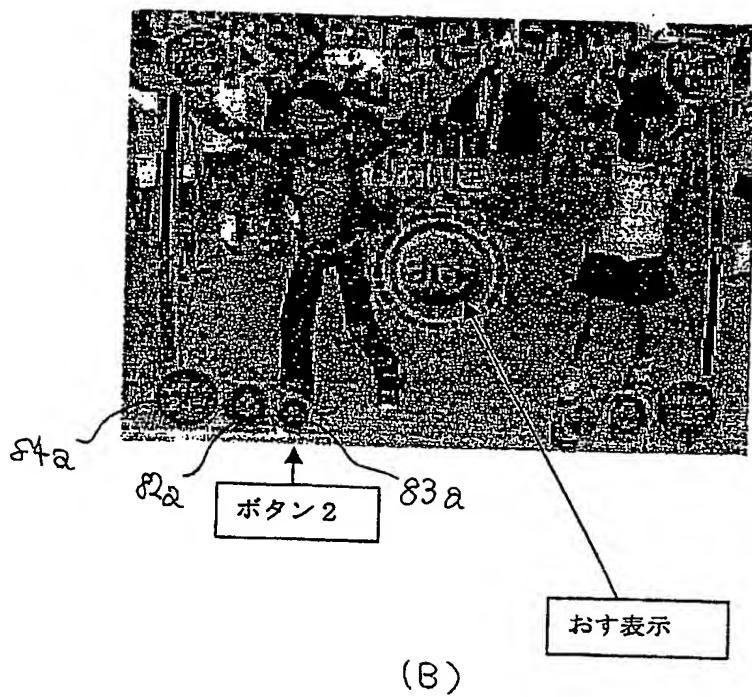
【図33】



【図34】

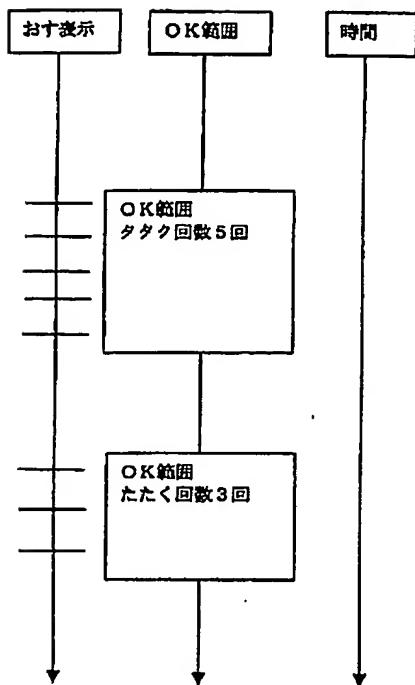


(A)

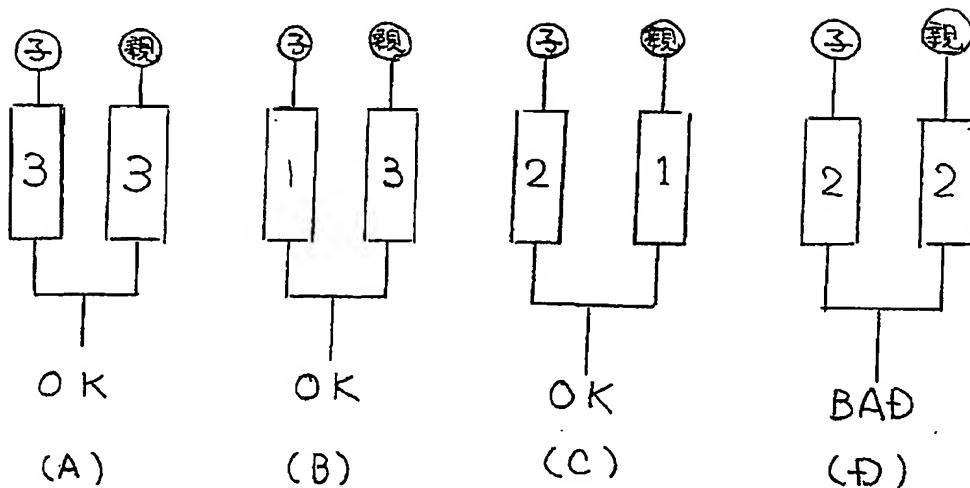


(B)

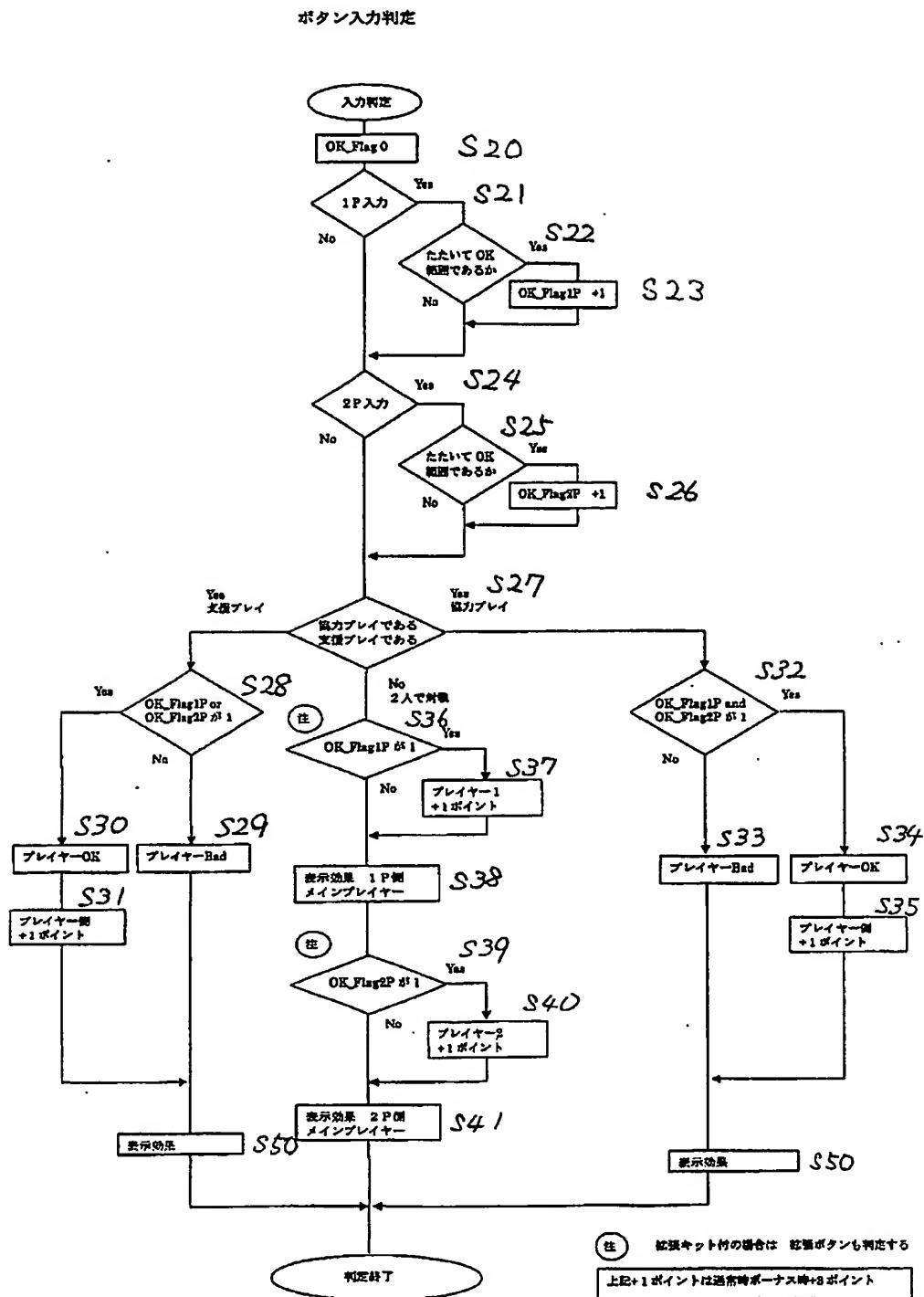
【図35】



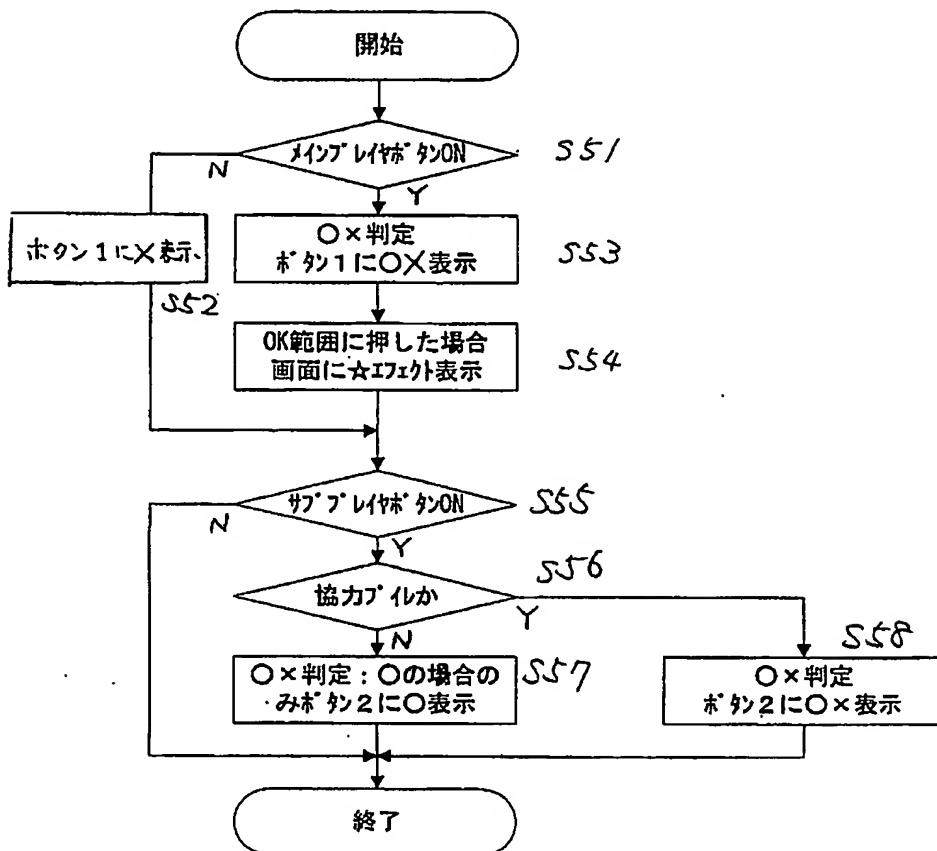
【図36】



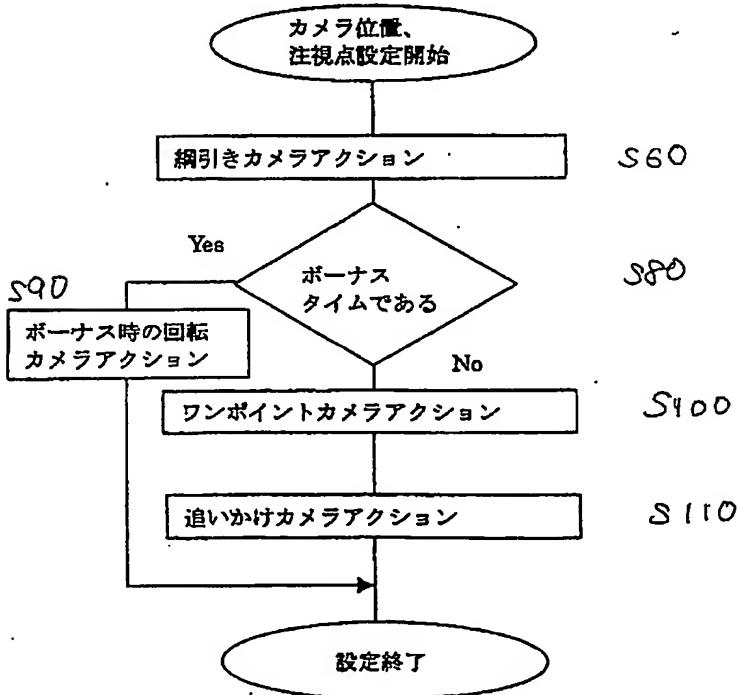
【図37】



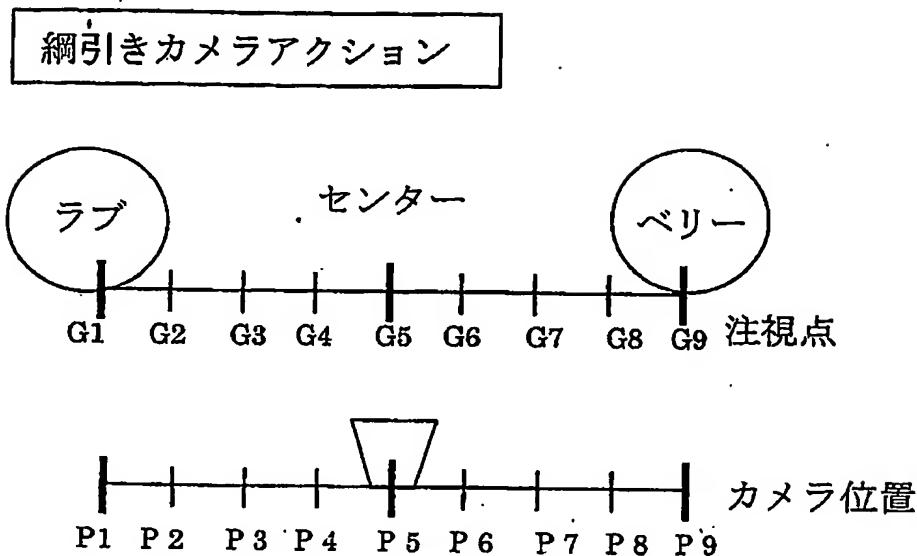
【図38】



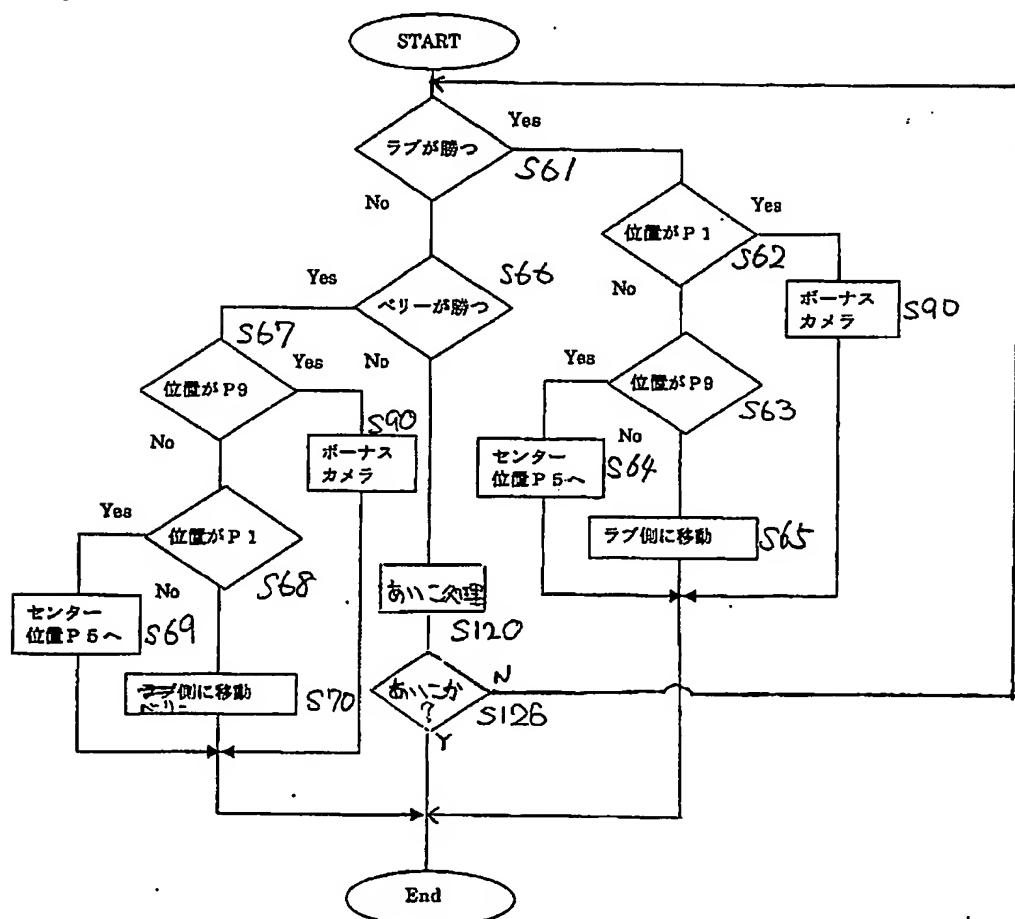
【図39】



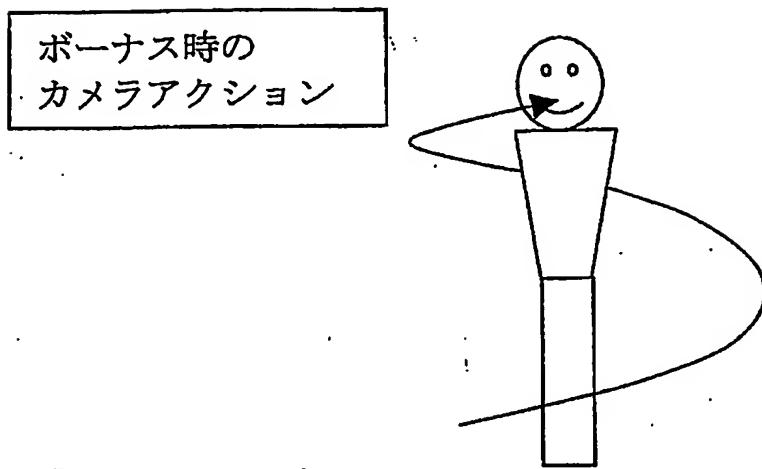
【図40】



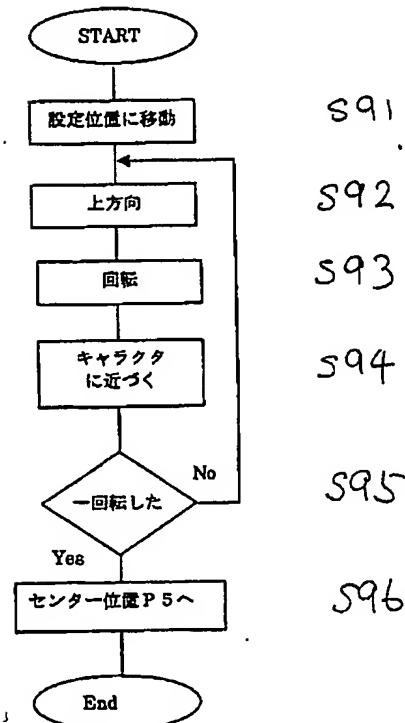
【図41】



【図42】

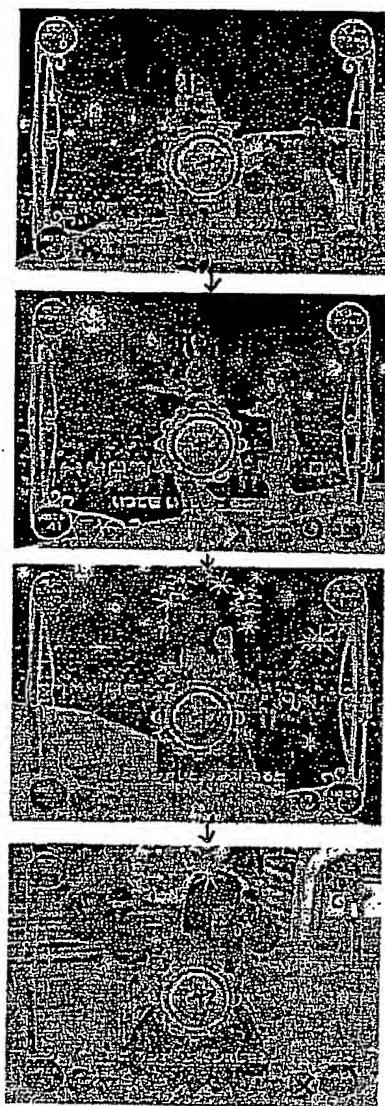


【図43】

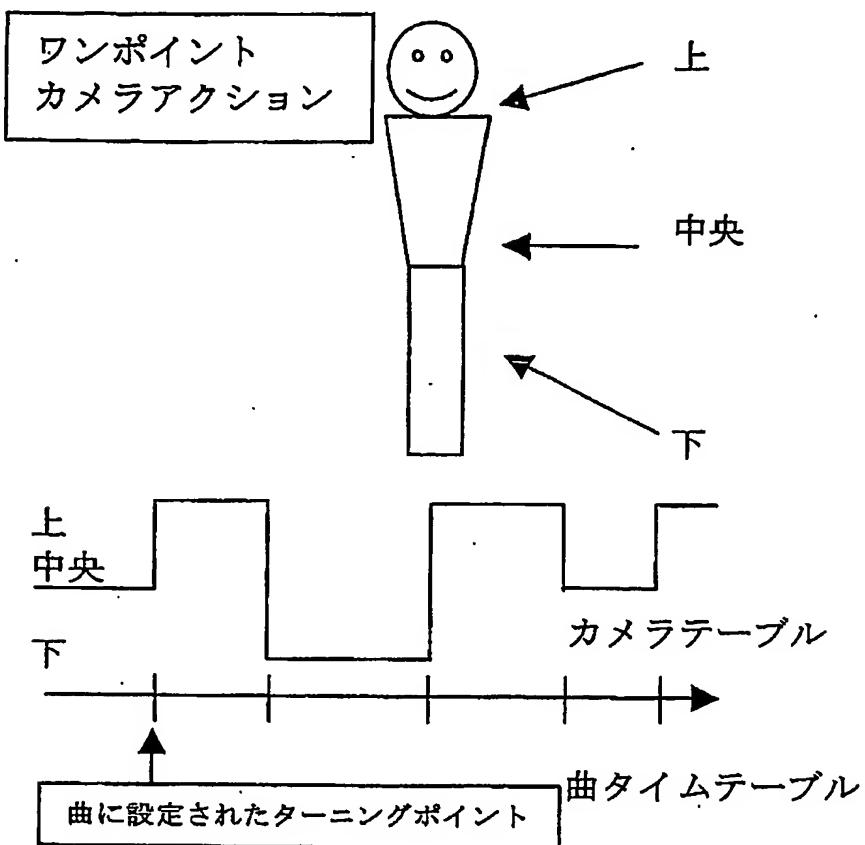


【図 4 4】

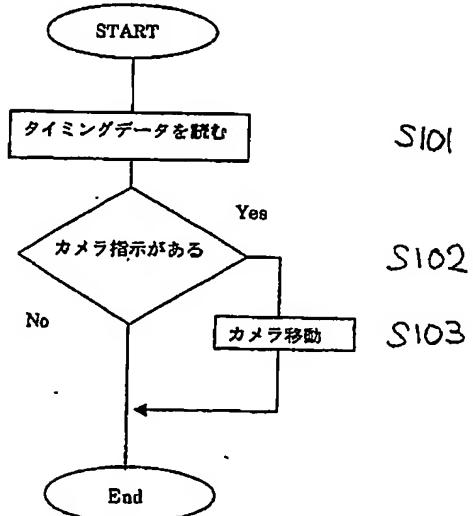
ボーナス回転カメラアクション



【図45】

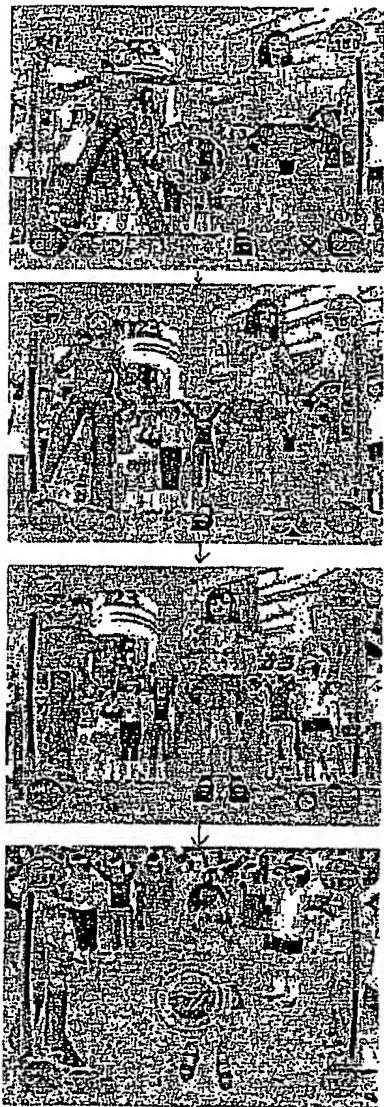


【図46】



【図47】

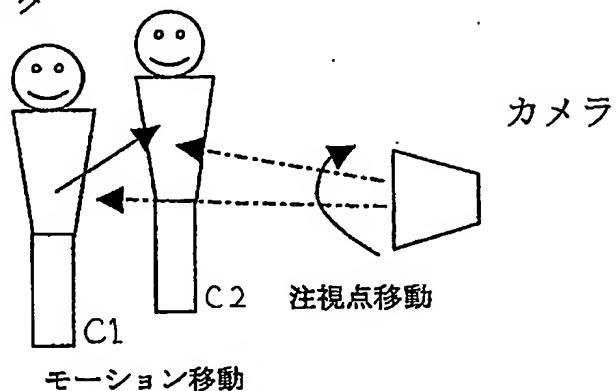
綱引きカメラアクション



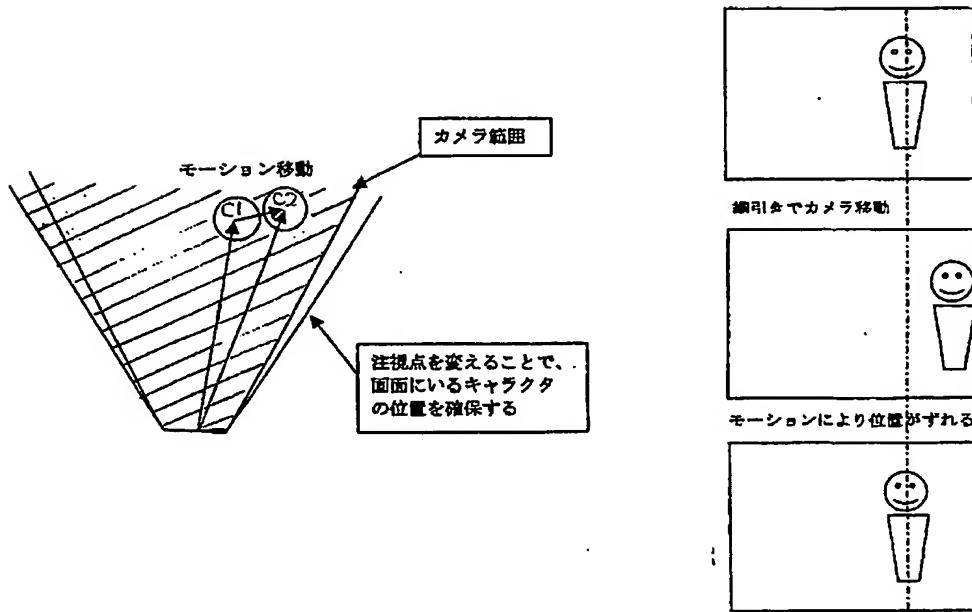
【図48】

追いかけカメラアクション

キャラクタ

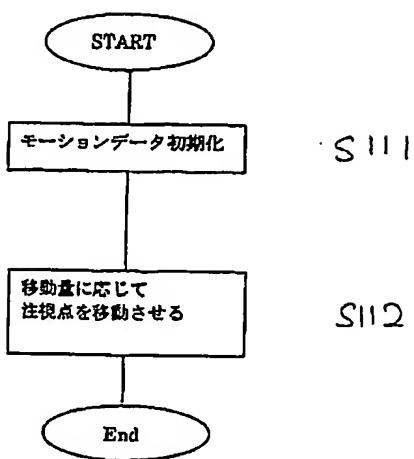


(A)

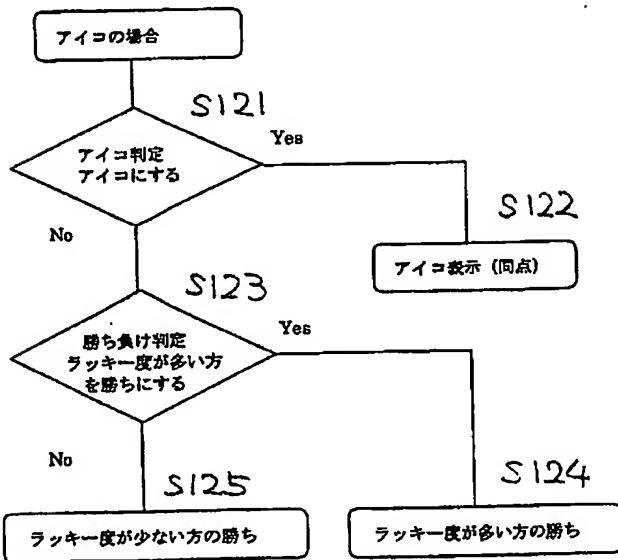


(B)

【図49】

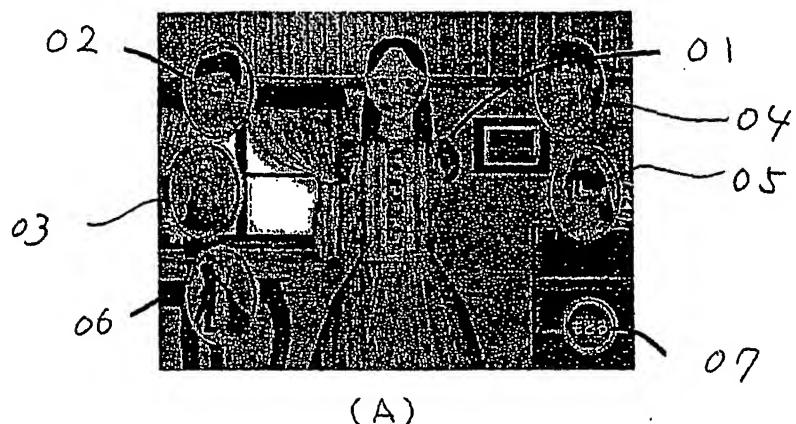


【図50】



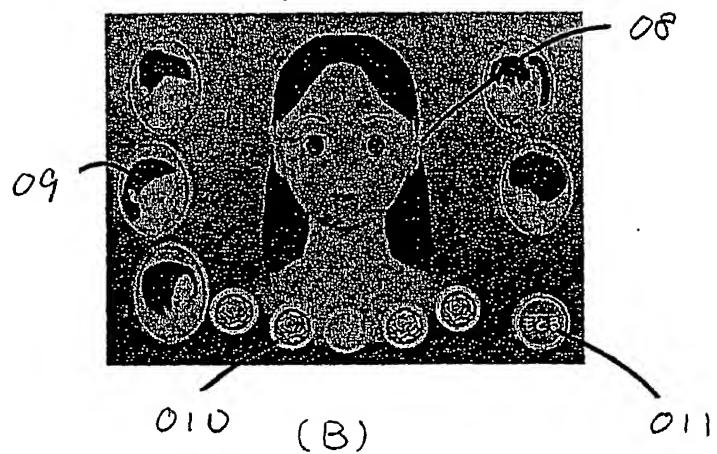
【図51】

「すてきなおひめさま」画面



(A)

髪型作成画面



(B)

【書類名】要約書

【要約】

【課題】第1のコードと第2のコードからキャラクタ画像を生成することを可能にする。

【解決手段】複数種類のカードに記録されたそれぞれのコードを読み込むコード読み込み手段と、前記読み込んだ複数のコードの組み合わせによりキャラクタを生成するキャラクタ生成手段と、前記生成されたキャラクタの評価を、前記組み合わせたコードに基づいて行うキャラクタ評価手段と、を有するカードゲーム装置であって、前記複数のコードのうち、第1のコードに対応する前記キャラクタの一部を構成する第1の部位データと、第2のコードに対応する前記キャラクタの他の一部を構成する第2の部位データおよび第3の部位データと、前記生成されるキャラクタのベースとなるベースキャラクタデータとを少なくとも記憶する記憶手段。

【選択図】図13

ページ： 1/E

特願 2004-321281

出願人履歴情報

識別番号 [000132471]

1. 変更年月日 2000年11月 1日

[変更理由] 名称変更

住 所 東京都大田区羽田1丁目2番12号

氏 名 株式会社セガ